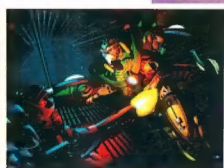


PC

PC
SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN 1998/4 ÁRA: 992 Ft



Starcraft

A Blizzard új, real-time
stratégiai játéka 6 oldalon
- részletes bemutató és tippek

World Cup '98

Az első képes előzetes
a világbajnokság fociprogramjáról

Star Wars: Rebellion

Fighting Force

Spec Ops: Army Rangers

Jane's

F-15



**NYERJ EGY UTAT
FRANCIAORSZÁGBA
A '98-AS FOCI VB-RE!**



17978 Ft helyett 8990 Ft-ért

ZED ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

1998. június 9-ig

Karácsonyi ajándékeső nyáron. Ez itt az! Tiéd lehetnek az 1 éves ZED előfizetésen kívül az előfizetéshez járó plusz ZED ajándékok is, ha 1998. június 9-ig előfizetsz a ZED-re. Így biztosíthatod magadnak, hogy egy éven keresztül kedvenc újságod hához jöjjön.

Az 1 éves ZED előfizetőknek járó plusz ajándékok:

- Ingyen megkaphatod a ZED első 3 számát, (3×992 Ft = 2976 Ft)
- a 3001 MB különszámot, (1990 Ft)
- 6 órányi Deathmatch játékidőt, (6×350 Ft = 2100 Ft)

Tehát 17978 Ft helyett csak 8990 Ft-ot kell fizetned, de most jön a ráadás, mindezt még le is vásárolhatod a Base Szoftver Diszkont Áruházban a hét minden napján 10-20h-ig.



Az előfizetési díjat levásárolhatod a BASE Szoftver Diszkont Áruházban (Bp. VII. Dob utca 45. – Nyitva a hét minden napján – szombaton és vasárnap is – 10-20h-ig)

Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Szoftver Diszkont Áruházat (Tel.: 351-8395), egy ajándék kreditkártyát kapsz. A kreditkártya jogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárolod a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is INGYEN kapod 1 éven át.



Akcióknak keretében a ZED magazint 1 évre előfizetők a ZED 3001 Mb különszámot ajándékba kapják.

1 éves előfizetés esetén ajándékba megkapod a ZED első 3 számát.



A ZED előző számait visszamenőleg külön is megrendelheted a lapban található csekkel 899 Ft/szám áron.

A Deathmatch játéktéremben ingyen játszhat (1 óra egyébként 350 Ft)

Előfizetés ingyen játék

1 év	6 óra
1/2 év	4 óra
1/4 év	2 óra

DEATHMATCH

Így akár 2100 Ft-ot is megtakaríthatsz, nincs más teendő, hozd magaddal az előfizetési csekket, és már játszhat is! Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban) tel.: 267-6880

Az előfizetés díja 1 évre 8990 Ft, 1/2 évre 4990 Ft, 1/4 évre 2590 Ft. Befizethető nem csak a lapban található csekken, hanem Belföldi Postautalványon (mely a postahivatalokban kérhető), átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Budapest XI. Diószegi u. 39. C. ép. 151.), a BASE-ben, ill. a Virtual World üzleteiben, a Deathmatch játéktéremben, és az IFABO-n a ZED standján is. Ez az akció ajánlatunk csak 1998. június 9-ig érvényes.

Sziasztok!

Az április igazán kegyes volt a játékosokhoz, hiszen szinte minden főbb kategóriában jelentek meg olyan programok, amelyeket már bejelentésükkor a legnagyobb között tartottak számon. Gondoljunk csak a Blizzard régóta várt StarCraft-jára vagy éppen a Jane's F-15-jére, de ugyanígy megemlíthetném a LucasArts féle Rebelliont vagy az Eidos vérekedős üdvöskjét, a Fighting Force-ot. Az előbb említett nagy nevek mind helyet kaptak az ötös számban – húszegynéhány másik játékot mellőztünk –, így nem lehet azt mondani, hogy inséges hónapot zártunk volna.

Sokan írták, szeretnék többet tudni arról, hogy milyen szempontok alapján alakítjuk ki értékelésünket az egyes játékokról. Mások a programok technikai paramétereiről szerettek volna részletesebben olvasni. Úgy gondoltuk, ennyi információ leközléséhez hatalmas értékű dobozokat kellene a cikk végére rakni, ez pedig csak a játéktesztek méretét csökkentené. Éppen ezért készítettünk egy összefoglaló táblázatot, melyben az összes ebben a számban tesztelt játékról plusz információkat tudhattok meg. Ez a táblázat tartalmazza az adott játékok legfontosabb ismérveit, beleértve például azt is, hogy mit találhattok a dobozban. Gondolom nem árulok el vele nagy titkot, ha azt mondom, a táblázat jelenlegi formája még közel sem végleges. Szeretnénk a kialakításához a segítségeket kérni, írjátok meg nekünk, milyen extra infor-

mációkat szeretnétek megtudni a játékokról, hogy a későbbi számokban még átfogóbb képet adhassunk a szoftverpiac aktualitásairól.

Nagyon örültünk neki, hogy ilyen sokan ragadtatok talált a Gondolatébresztő első számának hatására. Rengeteg vélemény érkezett a szerkesztőségbe – elsősorban e-mail-ek formájában –, így a mostani két oldalon ezekből olvashattok néhányat. Azok se keseredjenek el, akik nem találkoznak nevükkel az újságban, hiszen a ZED honlapján (www.zed.hu) az összes hozzánk eljuttatott gondolatot megtalálhatjátok, sőt, akár válaszolhattok is rájuk. Szeretnénk, ha ez a sorozat egyfajta „élő” vitafórummá válna, részben a ZED aktuális számának oldalain, részben pedig a honlapunkon. Természetesen nem csak a véres játékok témakörében vagyunk kíváncsiak a véleményetekre, így például a következő számban a játékokban való csalás, „cheat-elés” kerül terítékre.

A továbbiakban is várjuk javaslatokat, észrevételeket, és reméljük, hogy minél többen ellátogattok hozzánk az Ifabón, a B pavilon 4/i standjára.

Jó szórakozást az ötödik számhoz

L. G.

Lám Gábor
főszerkesztő



MIÉRT VEZET MINDEN ÚT AZ IFABO '98-RA

a ZED standján keresztül?

MERT VISSZAADJUK A BELÉPŐ ÁRÁT,

így ha felkeresel minket,
ingyen nézheted meg az év legnagyobb
számítástechnikai kiállítását!



**Szenzációs ZED 3001 Mb
Ifabós akció ajánlat!**

Minden látogatónk,
aki érvényes belépőjeggyel
felkeres minket
a B. pavilon 4/i standon,
az levásárolhatja nálunk
belépőjegyének árát.

Hogyan?

Ez a Zed 3001. meglepetése.
Találkozunk a kiállításon. Én tuti ott leszek.

ZED

Számítástechnikai havilap

I. évfolyam 5. szám

1998. május

Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor

Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt

Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs

CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes

Illusztráció: Müller Mihály

Tervezőszerkesztő: Champdor

Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség: 1113 Budapest,

Diószegi u. 39. C. ép. I. em.

Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004

e-mail: pczed@zed.hu

http://www.zed.hu/

Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.

Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadót.

Előfizetési díj CD melléklettel:

negyedévre: 2590 Ft

félévre: 4990 Ft

1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy az előző lapokban található „késpénzütatulási megbízás” nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.

Külföldre előfizethető a HUNGARO-PRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levélígátás: Timp Kft.

Nyomdai munkák:

Oláh Miklós Nyomda

1755 Budapest, Pf. 55

Felelős vezető: a cég ügyvezetője

A ZED magazinban megjelenő valamennyi cikket szerzői jog védi. Másolásuk bármilyen formában kizárólag a kiadó előzetes írásbeli engedélyével történhet.

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetéseket a lehetőségekhez mérten a legnagyobb figyelemmel gondozza, tartalmukról azonban nem vállal felelősséget.

ISSN 1417-930X

Tartalom

Hírek, újdonságok

Első bemutatkozások az eljövendő játékokról

World Cup 98

Még az Aranycapattal is játszhatunk

Die by the Sword

Kard által vész, ki kardot ragad

The Golf Pro

2 golfpálya 4 CD-n

Power Boat

Búvármotorcsónak

Virtual Pool 2

Hogyan győzzük le „Machine Gun” Buterát

Spec Ops: Army Rangers

Az első G. I. Joe-szimulátor

Fighting Force

3D-ben szállnak a pofozók

Shadowmaster – Unfinished Business

Az Eidos újdonságai

Black Dahlia

Színés, szélesvásznú thriller

Tex Murphy: Overseer

Tex már ötödször

Legacy of Time

Vissza a jövőbe

Egypt 1156 B.C.

Szórakoztató történelemlecke

Star Wars: Rebellion

Társasjáték CD-ROM-on

Armor Command

Az első klón az új stílusból

Starcraft

Az új csillag

Semper Fi

Éljenek a tengerészgyalogosok

Great Battles of Caesar

A kocka el van vetve!

Liberation Day

A Felszabadulás napja?

Dark Reign Exp. – Shanghai: Dynasty

Újdonság régi játékhöz – új játék a régi szabályokkal

Jane's F-15

Feltámad a Sivatógyi Vihar



56 Formula 1 '97

'97-es pályák, autók, pilóták

57 Interstate '76 Nitro Pack

Amíg az Interstate '82 meg nem érkezik

58 Streets of Sim City

Városunk belülről

60 F/A-18 Korea

A legrealisztikusabb Hornet

62 TOCA Touring Car Championship

Száguldás angolosan átsütve

66 Levelezés

Főszerepben az olvasók és Zed

68 Netböngésző

Érdekességek az internetről

70 Deathmatch

Quake-érdekességek

72 Fórum

Véleményetek a brutalitásról

74 Starcraft tippek

Harmadik típusú találkozások

78 Balance of Power küldetési útmutató

Avengers vs. Rogues

84 Total Annihilation végigjátszás 1. rész

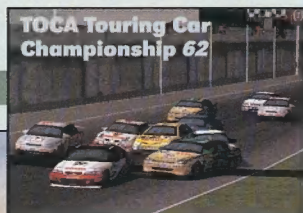
Az Armok 25 küldetése

90 CeBIT

Európa legnagyobb hardver-kiállítása

94 CD tartalom

Egy kis segítség a CD-hez



Realizmusra törünk



Játékok listája

Anachronox	10
Anarchy	9
Armor Command	40
Balance of Power	78
Birth of the Federation	12
Black Dahlia	28
Burnout	8
Commandos: Behind Enemy Lines	15
Dark Reign Expansion Pack	51
Die by the Sword	18
Egypt	34
Extreme Warfare	11
F/A18 Korea	60
F15	52
Fallout 2	13
Fighting Force	26
Final Fantasy 7	14
Force Commander	12
Formula 1 '97	56
Great Battles of Caesar	48
Grimoire	8
Heretic 2	14
Interstate '82	7
Interstate '76 Nitro Pack	57
Jagged Alliance 2	7
Klingon Honor Guard	12
Last Warrior	8
Legacy of Time	32
Liberation Day	50
MechCommander	11
Messiah	14
Motorhead	13
Nascar 3	6
Panzer Elite	6
Powerboat Racing	21
Prince of Persia 3D	14
Quake 3	70
Rebellion	36
Semper Fi	46
Sentinel Returns	14
Shadow Master	27
Shanghai Dynasty	51
Spec Ops: Army Rangers	24
Starcraft	42, 74
Starship Troopers	11
Streets of Sim City	58
Tex Murphy: Overseer	30
The Golf Pro	20
TOCA	62
Top Gun: Hornet's Nest	8
Total Annihilation	84
TR: Unfinished Business	27
Vigilance	9
Virtua Pool 2	22
WET Attack	13
Wheel of Time	9
World Cup '98	16
X-Com: Interceptor	12

Panzer Elite

Psynosis

Nagyon divatba jöttek a „panzer” játékok manapság. Ezek egyike a valami- korra megjelent Panzer Elite. A programot a német Wings Simulations GmbH fejlesztte. A játék a Második Világ-



háborúnak csak egy szakaszát, az 1942 végétől az 1944 végéig tartó időszakot dolgozza fel. A programban csak német és amerikai tankok fognak szerepelni és a történelemkönyvekből ismert két híres személy Erwin Rommel és George Patton „küzdelméről” szól. Eppen ezért csak három hadszíntér lesz a játékban: Észak-Afrika, Szicília és Franciaország. (Az, hogy Rommel nem volt jelen, amikor a szövetségesek megszállták Szicíliát úgy látszik nem nagyon zavarta a készítőket ☺).

Ha német oldalon szállunk harcba, akkor 11 különböző harci járművet irányíthatunk a legprimitívabb PzKw IIIH-tól, a hatalmas tüzérvél rendelkező Tigris tankig. Az amerikaiaknál kilenc jármű került bele a programba, a népszerű Sherman mellett az M10 Wolverine, népszerűbb nevén a „Tankylikos” is képviselteti magát. A történelemből ismerhetjük, hogy



a panzerwaffe mennyivel erősebb volt a szövetséges tankhadosztályoknál. Ennek ellensúlyozásként az amerikaiak több utánpótlást és légitámogatást kapnak, mint német kollégáik. A játékban igazi „elő” terep lesz. A fákon a bakrokon, sőt az épületeken is áthatjuk a tankunkkal, teljesen átrendezve a helyszíneket.

Nascar 3

– Mike Lescault producért kérdeztük

Papyrus

Bizonyára sokan volt az első PC-s élménye az Indy 500. Valószínűleg ez a program volt az első igazi autószimulátor számítógépre. Én nem ismertem olyan játékost, aki hajlandó lett volna az 500 körös versenyen indulni, és annak volt köszönhető, hogy a Papyrus programjai már akkor roppant valóságosak voltak, elég volt egy rossz mozdulat, egy kicsit gyorsabban vett kanyar és máris kiszálltunk a pályáról (mondjuk a 480. körben...).

A cég nem csak az IndyCar versenyekről készített programokat, hanem a másik tipikus amerikai autósversenyről, a Nascarról is. A Nascar első és második része összesen több, mint – nem tévedés – kétmillió példányban fogyott el világszerte. Így nem csoda, hogy a Papyrus úgy döntött, kiadja a sorozat harmadik részét, amely a roppant fantasztikus Nascar 3 névre fog hallgatni. A játékot már egy éve készítik, de még messze van a befejezéstől. Erről a „félkész” programról beszélgettünk Mike Lescault-tal, a játék producérével.

ZED: Milyen játékokon dolgoztál eddig a Papyrus-nál?

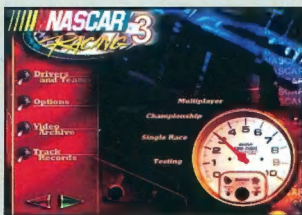
Mike: Mindkét Nascar-nak és az IndyCar 2-nek én voltam a producere.

ZED: Milyen hardver kell majd a harmadik részhez?

Mike: Ugyanolyan, mint a most megjelent játékok 90 százaléka: Pentium és 3D gyorsítókártya.

ZED: Tudnád összegezni, hogy mi az, amiben az autó vezetése különbözik a fogsó másodiktól?

Mike: A Nascar 2-ben, ha túl gyorsan mentél bele egy kanyarba, nem volt nagy



probléma. Egyszerűen levetted a lábadat a gázzal és remekül be tudtad venni a kanyart, majd a végén már gyorsíthatnál is kifelé. A Nascar 3-ban, ha túl gyorsan próbálsz bevenni egy kanyart, igen nagy bajban leszel. Ha egyszerűen leveszed a lábad a gázzal, akkor pillanatok alatt nekicsapódsz a falnak. Ugyanis abban a pillanatban, mikor nincsenek a hátsó kerekek meghajtva, a kicsúszásig tartó már nem működik, és már ki is csúszik az autó hátulja.

ZED: Én már a Nascar 2-ben sem voltam nagygyors, de az előzőekből úgy tűnik, hogy a harmadik részt még a másodiktól is nehezebb lesz vezetni.

Mike: Ez igaz. De, ha belejössz, akkor az élmény óriási lesz. Sokkal nagyobb mint a második részen.

ZED: Technikailag mennyiben más a vezérlési modell a Nascar 3-ban, mint az előző programjaitokban?

Mike: A régebbi játékokban ugyanúgy készültek, mint az összes többi autós játék. Rátettük a kocsit a pályára, mentünk vele

körbe-körbe aztán addig alakítottuk a programot, míg úgy nem éreztük, hogy jó lesz. A harmadik részben viszont egészen máshogy csináltunk. Alkottunk egy virtuális világot, ahol a valós fizika törvényei érvényesek. Miután az elkészült, az autók behelyezése már egyszerű volt. Minden kocsihoz 60 különféle adatot rendeltünk hozzá, mint pl. súly, löerő, magasság, fordulatszám, sülyesülés stb... A program ezen adatok alapján mozgatja az autót a pályán. Nem volt más dolgom, mint ezeket az adatokat megszerezni. Ha megadod a saját autód paramétereit, akkor öt perc alatt bele tudnánk rakni a játékba. ☺

ZED: Honnan tudjátok, hogy ez a modell tökéletesen működik? Van tapasztalatotok, hogy egy igazi versenyautónak pontosan így kell viselkednie?

Mike: Az első kipróbálás után választ kapsz a kérdésre. Egyébként az összes programozói és grafikus beírattuk egy autóversenyzői tanfolyamra, ahol megismerték, hogy milyen is vezetni egy ilyen gépet. Ezen felül David Kaemmer (a Papyrus „atyja”) már sokszor ült versenyautóban, ő igen-igen elégedett az eredménnyel és azt hiszem, ez jelent valamit.

ZED: Úgy hallottam, hogy a pályákat teljesen újra kell építenetek a harmadik részben. Miért nem lehetett a régi pályákat felhasználni? Egyébként végigszállítottok az összes pályán?

Mike: Így igaz, teljesen újra kellett alkotnunk az összes pályát, erre az új – már említett – fizikai modell miatt volt szükség. Ami a sétat illeti, én nem, de a grafikusok igenis elmentek az összes pályára, végigkísérték azokat és rengeteg fényképet készítettek.

ZED: Hány és milyen pályára lesz a vég-ső változatban? Versenyzhetünk a Daytona-pályán is?

Mike: Igyekezzünk az összes olyan pályát belezárni, amely szerepel a Winston Daytona Kupában, de még senkivel nem tárgyaltunk erről, így semmi biztosat nem

Jagged Alliance 2

Sir Tech

Az 1995-ben megjelent Jagged Alliance egyike volt a sok-sok méltatlanul elfeledett játéknak. A hamarosan megjelenő második rész remélhetőleg jóval nagyobb sikert fog aratni, mint elődje. A játék az első részhez hasonlóan egy stratégiai szerepjáték.



tudok mondani. A Daytona-i pálya sajnos biztos, hogy nem lesz benne a játékban, ugyanis ennek a cégnek a Sega megvásárlása a Daytona USA c. program számára.

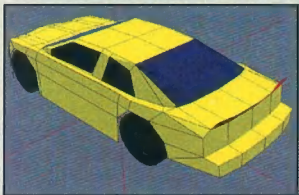
ZED: A pilóták nevei szerepelni fog-nak-e a játékban?

Mike: Mi szeretnénk, ha az összes versenyző neve benne lenne a programban, de – csúgy mint a pályáknál – még senkivel sem tárgyaltunk erről.

ZED: Támogatni fogja-e a program a force-feedback-es kormányokat?

Mike: A force-feedback-es technikák még nem eléggé kiforrottak, de remélem a játék elkészültekor már jobb lesznek és a játék támogatni is fogja őket. Ha ebben a pillanatban kellene döntenem róla, akkor azt mondanám, hogy inkább hagyjuk ki.

ZED: Az előző Nascar játékok nagy problémája a mesterséges intelligencia (vagy inkább annak hiánya) volt. Ha las-



sabban mentél, mint a gép által irányított autók, néha egyszerűen beledőltek hátulról. Váltakozik ez valamennyit a harmadik részben?

Mike: Megnyugtatók, hogy igen. Sokat még nem akarok elárulni, de az biztos, hogy a Nascar 3-ban igazi MI lesz.

ZED: Mi lesz a többjátékos üzemmód-dal? Támogatni fogja a program ezt is?

Mike: Természetesen. A játékban – az előző részekkel ellentétben – már egy kliens/szerver alapú többjátékos üzemmód lesz.

A sztori szerint egy kis országban, Arulco-ban puccsot hajtottak végre. A mi feladatunk lesz ezt az országot visszafoglalni a terroristáktól. Célunk a megfelelő zsoldo-sok felbérélése és győzelemre vezetése. Találkozhatsz a helyiekkel, a viselkedésünktől függ, hogy segítenek-e nekünk, vagy sem. Az előző részhez képest teljesen felújították grafikai engine-t is. Ennek köszönhetően lesznek éjszakai küldetések és sötét területek is. A kétdimenziós nézetből teljesen 3D lett, leginkább a Diablo-hoz hasonló.

A játékban mindenki maga dönti el, hogy milyen módon kíván harcolni. Az igazi stratégiák természetesen a körökre osztott csapat fogják választani és egy-egy lépésen órákat is gondolkoznak. Akik kevésbé türelmesek, azok a harcot inkább real-time módban fogják játszani. Az mindképpen jó, hogy a játékos döntheti el, miképpen kíván küzdeni.

Az eredeti Jagged Alliance 60 szektorál-va szemben ebben a játékban 200 szektor

ZED: Néhány kérdés a grafikáról. Mire számíthatunk a harmadik részben? Nagyobb lesz a frame rate? Több textúra lesz? Lesznek-e különleges effektusok?

Mike: A programban lesz Redentation és 3Dfx chipset támogatás. Szeretnénk még belerakni D3D támogatást is a többi kártya számára. A program még nincs olyan állapotban, hogy a frame rate-ről tudnék valamit mondani, de egy középkategóriás gépen, egy voodoo 2-vel szeretnénk elérni a 30 fps-t. Gondolkodtunk azon, hogy rakjunk a programba időjárást is, de amíg nem tudjuk jól megcsinálni, addig nem is lesz benne. Az biztos, hogy lens flare effekt nem lesz a játékban, de füst, por és fénykó-mok igen.

ZED: Néhány autóverseny program-ban láttunk már igen valószerűtlenül repkedő autót, de ti azt mondtátok, hogy a Nascar 3-ban a kocsik nem csak az úton, hanem a levegőben is jól fog viselkedni.

Mike: Mint már mondtam, tökéletesen igyekeztünk modellezni a valós fizikai törvényeket. Ebben benne van az is, amikor az autó a levegőbe emelkedik. Ez természetesen igen számolásigényes. Anyai adalék azt hiszem elég, hogy a Nascar 2 engine-je másodpercenként 15-ször számolta ki, hogy hogyan viselkedik az autó, a harmadik részben ez 288-szor történik!

ZED: Az előző részekben probléma volt, hogy hiába volt visszapiillantó tükör, nem igazán lehetett használni őket. Mi lesz a harmadik részben?

Mike: Meg kell hogy nyugtassalak, a Nascar 3-ban állítható(!) visszapiillantó tükör-ök lesznek.

ZED: Azt hiszem, hogy az eddig el-mondottak igen meggyőzőek voltak. Szerintem a le legnagyobb különbség a Nascar 2. és a 3. között?

Mike: Egyértelműen az új fizikai engine. Bátoran állíthatom, hogy a különbség akkora a két rész között, mint a Doom és a Quake között volt.

ZED: Köszönöm az interjút.



van, ez is mutatja, hogy nem egy hétféves programmal lesz dolgunk. Az első részhez képest még rengeteg újdonság kapott helyet a játékban, katonáink fejlődnek, szintet lépnek, új képességeket kapnak.

A tavasszal megjelenő játék szerintem hatalmas siker lesz. A mostani RPG-inségés időszakban nyíró dolog lehet egy szerepjátékkal fűszerezett stratégiai programot megjelentetni.

Interstate '82

Activision

Ezt is megértük... az Interstate '76-nak is készült a következő részét. A cím alapján nem lehetett nagyon nehéz rájönni, hogy a sztori 1982-ben játszódik és egy összeesküvés bonyolalmaiba csöppenünk bele, amelynek célja az USA kormányának a megdöntése. A játékos feladata természetesen ennek megakadályozása.

Az előző résszel ellentétben itt már nem csak autóból, hanem gyalog, helikopterről és motorról is írhatjuk az ellenséget 30 küldetésben keresztül. A váltásra a harc közben is lehetőségünk lesz, tehát ha úgy látjuk, hogy gyalog nagyobb esélyünk lenne, mint az autóból, akkor kiszállhatunk belőle.

A program már csak 3D gyorsító-kártyával fog működni, de erre szükség is lesz, ha az első részből indulunk ki. Az új 3D engine támogatni fogja a kód, az eső, a villámlás és a havazás effektusait is.



Sajnos arról még semmi hír nincs, hogy mikorra fog megjelenni a játék, de addig is elővehetjük a Nitro Pack-et, az 176 kiegészítőt.

Grimoire

– Cleve Blakemore

Papirus

A ZED előző számából is kiderülhetett, hogy 1998 – szerencsére – az RPG-k éve lesz. Azonban nem csak a régi sorozatok folytatódna, hanem teljesen új alkotások is születnek. Egy ilyen szerepjáték lesz a hamarosan Grimoire is, amelynek fejlesztője, Cleve Blakemore-ral beszélgettünk.

ZED: Honnan jött az ötlet, hogy egy RPG-t készítsenek?

Cleve: Mindig is nagy szerepjátékrajongó voltam. A Wizardry VII végjátásza után gondoltam arra, hogy egy ilyen játékot én is tudnék készíteni. Ennek a programnak a hatása látszani is fog a Grimoire-on, hiszen a Wizardry VII egy remek program volt.

ZED: Ha már így szóba került, miben fog hasonlítani a Grimoire a Wizardry VII-re?

Cleve: Hát... igen sokban. A játéktér a képernyő közepén foglalt helyet, körülötte lesznek két oldalt a csapattagok portréi. Természetesen a Grimoire-ban is körökre osztott lesz a harc és sok apró küldetés lesz a játékban. Úgy tervezzük, hogy a mi programunk is kb. 600 óra játékidőt követ majd a játéktól. Természetesen nem akarunk mindent leköppintani a Wizardry VII-ről. Amikor elkezdjük tervezni a játékot, összeültünk a többiekkel és megbe-



széltük, mik azok a dolgok, amelyeket mindannyian szeretünk a már megjelent PC-s szerepjátékoknál. Azt hiszem a Grimoire olyan játék lesz, ami az igazi rajongóknak készül.

ZED: Tudnál valamit mondani a kerettörténetről?

Cleve: A játék a misztikus Hyberborea világán játszódik. A csapat feladata a Sors Órájának megtalálása és megállításuk lesz.

ZED: Hallhatnánk néhány adatot a játékról?

Cleve: 144 különböző varázslat kerül a programba, olyan érdekességek is mint a Major Wish, ami egy kívánságunkat teljesíti, vagy a Polymorph, amellyel egy ellenséget változtathatunk bekává. 65 NPC, 15 faj

Burnout

Bethesda

A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően az autós programok igazi dömpingjét élvezhetjük. Az autóverseny összes változatát feldolgozták már, volt rally, forma 1, off-road és persze Carmageddon is. A Bethesda igyekezett valami újat kiadni.

Ez a valami egy tipikusan amerikai sport, a gyorsulási verseny lett. (Nem is olyan régen nálunk is népszerűek voltak az ilyen típusú küzdelmek, de amióta az



egészet legális szabályok közé szorították, azóta már nem is olyan érdekes.) Úgy tűnik, a Bethesda igyekezett teljes munkát végezni. A játék az amerikai Hot Rod magazinnal együttesen készült, ok adták a programhoz a szakmai háttérrel. Húsz pályán versenyezhetünk (illetve égethetjük szét a gumikat), mindegyiknek más-más paraméterei vannak, amelyek természetesen különböző autóbeállításokat igényelnek. A gyorsulási

és 14 különféle karakterosztály lesz a játékban. Természetesen mindegyik osztálynak lesznek előnyei és hátrányai is.

ZED: Mi az, amiben a játékokat különbözteti meg az eddig megjelent szerepjátékoktól?

Cleve: Két dolgot tudnék említeni. Ha egy olyan területre szeretnénk visszajutni, ahol már jártunk, a program automatikusan odaviszi a csapatunkat. A másik pedig az, hogy ha valaki nem szereti a véletlenszerű találkozást a szörnyekkel, akkor



akár ki is kapcsolhatja ezt, ilyenkor csak az előre letárolt ellenségekkel kell megküzdenie.

ZED: Köszönjük az interjút!

versenyek nem a pályán, hanem a garázsban dőlnek el, akinek jobban van felkészítve az autója az adott pályára, valószínűleg az fog nyerni. Húsz különböző autóval vághatunk neki a kemény 60 méter hosszú pályának. A kocsit természetesen végletekig tuningolhatjuk a garázsban, a legfontosabb a gumik és a motor kapcsolata. Hiába emeljük a motor teljesítményét az égig, ha a kerekek nem bírják el a teljesítményt.

A program – elvileg – valamikor tavasszal jelenik meg és támogatni fogja a voodoo chipsetes 3D kártyákat.



Az Eidos Interactive és a Paramount Pictures végre megállapodott a Tomb Raider film elkészítéséről. A többi számítógépes játék alapján készülő filmmel ellentétben, a Tomb Raider mögött hatalmas pénzek lesznek. A film producere Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik többek között a Die Hard filmeknek dolgoztak. Talán ezért is terjed az a pletyka, hogy Larát Bruce Willis felesége, Demi Moore fogja játszani (Más források szerint Sandra Bullock lesz a főszereplő).

A Microprose a Top Gun film alapján egy repülőgép-szimulátor készíti, **Top Gun: Hornet's Nest** címmel. A játékban egy F/A-18 vadászrepülőgép „nyergében” ülhethünk és bizonyíthatjuk a rátermettségünket 30 küldetésen keresztül.

Az Inferno Entertainment jelenleg a Last Warrior-on dolgozik, ami egy kiegészítő lesz a Shadow Warrior-hoz. A cég következő fejlesztése a Revelations: The Forgotten pedig egy Quake 2 küldetés-csomag lesz. Ebben új szörnyek, küldetések és fegyverek lesznek mindenki nagy örömeire.

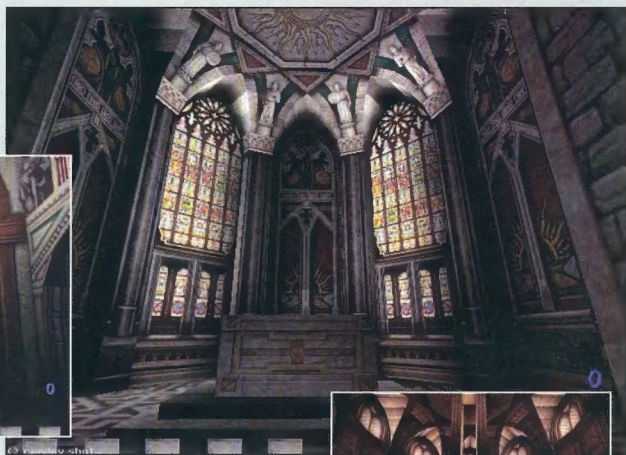
Wheel of Time

Legend Entertainment

Sokunk kedvence, a Legend ismét hallat magáról. Robert Jordan Wheel of Time c. fantasy könyvciklusának történetét szeret-



nék számítógépes szerepjátékba önteni. Ezeket a regényeket bonyolultságuk miatt sokan Tolkien: Gyűrűk ura c. könyvéhez hasonlítják. A program az Unreal engine-jét fogja használni, ebből valószínűleg egy Hexen-szerű 3D üd-ahol-éred játék fog kislünni. Négyféle karakterrel vágathunk neki a



nagy kalandnak, amelyről a készítők nem sok mindent voltak hajlandók elárulni. Még azt sem, hogy melyik nagy szoftvercég fogja forgalmazni a játékot. Mindegy, az előzetes képek nagyon jól néznek ki, a többi pedig az E3-n fog kiderülni.

Vigilance

SegaSoft

Manapság már lassan Dunát lehetne rekeszteni a 3D akciójátékokkal. A SegaSoft is egy ilyen küldetés-alapú lövöldözős játékot fog megjelentetni - előreláthatólag júliusban. A programban a SION nevű antiterrorista csapat egyik tagjaként kell számolnunk a bűnözőkkel. Nyolc szereplő közül választhatjuk ki a számunkra legmeg-



zést is. Minden karakter tíz tárgyat cipelhet egyszerre magánál. Mivel ez egy akciójáték, természetesen a fegyverek lesznek a legfontosabb tárgyak. Kb. 40 pusztító eszköz kap helyet a programban, köztük olyan érdekességek is mint a lefűrészelt 4 csövű shotgun, vagy a mustárgáz-gránát.

A játék már kb. 90%-ban készen van és szofteres rendereléssel is 20 és 30 fps-el fut (az más kérdés, hogy milyen gép kell hozzá). Ez a csapat saját fejlesztésű 3D engine-jének, az Anywhere-nek köszönhető.



felelőbbet: négy amerikai, egy francia, egy kínai, egy orosz és egy spanyol kommandós áll rendelkezésünkre. Minden embernek más és más tulajdonságai lesznek, amelyek befolyásolják, hogy egy adott küldetést miként tud megoldani. Van olyan, aki az elektronikához ért jobban, mások pedig a harcban vagy a gyógyításban járatosak. Természetesen az ellenség sem fogja télen nézni cselekedeteinket, ők is hívhatnak segítséget, elbarkádozhatják a kijáratot vagy megszállathatják a riasztóberende-

Anarchy

Microsoft

A Microsoft úgy látszik, véglegesen szeretne betörni a játékipiacra. A remek Age of Empires után, egy real-time stratégiát fognak kiadni, amit a német Terratals Computer Graphics Solutions fejleszt. A játék első ránézésre legjobban a Microsoft legelső játékprogramjára (nem, nem az Aknakeresőről van szó @) a Fury 3-ra



hasonlít legjobban. Minden épület és egység 3D-ben jelenik meg. A játékos 40(!) különféle eszköz segítségével irthatja az ellent, többek között tankkal, dzsipel, helikopterrel vagy vadászpilótával. Habár a játék erősen akció-jellegű, némi stratégia is került bele. A készítő szerint 60:40 a két játéktípus aránya a programban az akció javára. A játék előreláthatólag karácsony környékén fog megjelenni.

Anachronox

– Tom „Organon” Hall

Eidos Interactive/Ion Storm

A (remélhetőleg) hamarosan boltokba kerülő Daikatana mellett sokkal kisebb figyelem kíséri az Ion Storm másik készülő játékát, az Anachronoxot. Ezen próbáltunk változtatni, amikor a játék tervezőjét Tom „Organon” Hall-t kezdtük el faggatni egy kicsit. Kevesen tudják, de ő is az id Software egyik alapító tagja volt.

ZED: Kezdjük a legelején. Ki is vagy Te valójában?

Tom: Tom Hall, játéktervező és az ION Storm alelnöke. Jól hangzik, ugye? ☺

ZED: Honnan ered a beceneved, az „Organon”?

Tom: Amikor még nagyban deatch-match-elünk, akkor én Organist néven futtattam. (Értsd: „aki apró darbokra szedi a másikat”) Ez így ment egy darabig, amikor valaki megkérdezte: „Te vagy az organista?”. Ekkor döntöttem úgy, hogy valami olyan nevet választok, ami jól is hangzik de nem lehet félreérthető. Esembe jutott egy régi Kate Bush nótá, ami így kezdődött: „I remember Organon...”, ez elég közel volt az Organist-hez ezért lecsereletem. Az természetesen csak később derült ki, hogy a dal szövege hibásan volt kinyomtatva, de a név ekkor már rajtam maradt.

ZED: Mióta dolgozol az ION Storm-nál?

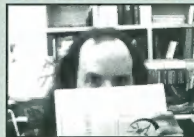
Tom: Amióta megalapítottuk, már ’96-ban elkezdtek szervezni, de hivatalosan csak ’97-től létezik a cég.

ZED: Hol dolgoztál az ION Storm előtt?

Tom: Nézzük csak... Első munkahelyem a McDonalds-ben volt, mivel egy hi-fi toronyra gyűjtöttem és kellett a pénz. 1987-ben a Softdisk-nél dolgoztam, aki havonta egy program-válogatást adott ki floppy-lemezeken. Azután kicléptem a Softdisk-t és megalapítottuk az id-t. Őket a Doom készítése alatt hagytam ott (Remek játék, de egy kreatív embernek elég unalmas volt rajta dolgozni.) és átmentem a 3D Realms-hez. A Quake készítése közben Romero már nagyon csalódott volt, mert már valami mást akart csinálni. Ekkor lépett kapcsolatba velem és felvette egy új cég alapításának gondolatát. Nekem nagyon tetszett az ötlet és innen már nem kellett sokat törnünk a fejünket, hogy mit is csináljunk. Megalapítottunk az ION Storm-ot.

ZED: Az Anachronox ötlete ezután született, vagy már régebb foglalkoztál a gondolatával?

Tom: A főszereplőt Sylvester „Sly” Bootsot már egyetem énveim alatt kitaláltam. Mikor végiggondoltuk, hogy milyen játékat csináljunk belőle, azért választottam az RPG-t, mert ez az a játéktípus, ami a legtöbb szá-



badságot engedí a játékosnak és emellett a legnagyobb változatosságát is nyújtja. Kitaláltam egy világot, majd hirtelen beugrott egy név: Anachronox. Innentől kezdve már minden jött magától, a világ lakói, helyszínei. Utána leültem és összeszedtem mindazt, amit különböző helyekre leírtam.

ZED: Mennyire változtattok meg a csapat tagjai a te eredeti Anachronox válogatot?

Tom: A sztori pár helyen változott, de a világ felépítése és a főszereplők megmaradtak. Mindenki tett hozzá egy kicsit, de azért még felismerhető az, amit én jó pár éven keresztül alkottam.

ZED: Milyen már meglévő technikát használtak fel?

Tom: Azt hiszem nem követtünk el nagy hibát, hogy a remek Quake 2 engine-t használtuk fel. Természetesen apró módosítások azért lesznek benne, hogy még valószínűbb legyen a játék.

ZED: Mikor láthatunk előzetes videókat vagy képeket a játékból?

Tom: Az Eidos exkluzív szerződést kötött néhány számítógépes lappal és először ők fognak némi előzetest kapni a játékból. A többieknek várniuk kell az E3-ig. Nem vagyok híve annak, hogy a játék megjelenése előtt mindenféle bétaverziók terjedjenek el. Olyanok az emberek szinte észre sem veszik, hogy végre megjelent a játék, mert már két hete a bétával játszanak.

ZED: Mi volt a legnagyobb akadály, amit el kellett küzdened az Anachronox készítése alatt?



Tom: Talán az, hogy hatalmas sztorit kreáltam a játékhöz. A történetet három részre kellett vágnom, mert olyan hosszú és eseménydús, és csak az első rész van benne a játékban. Így is hatalmas mennyiségű NPC és helyszín vár a játékosokra. Ha a játék tetszeni fog az embereknek és siker lesz, akkor természetesen a következő két rész is feldolgozásra kerül.

ZED: Hogyan vagy képes átlátni egy ekkora projektet, mint ez? Hogyan tartod fejen, hogy ki éppen mit csinál a csapatból?

Tom: Ez nehéz. A „forgatókönyvünk” jelenleg 460 oldal, de napról-napra nagyobb lesz. Ebben minden apró dolog, amit meg kell csinálni, részletesen le van írva. Egyébként nem egyedül felügyelem a munkát, Jake Hughes is segít nekem ebben. Nélküle nem tartanánk meg sehol.

ZED: Ha egy szóval kellene leírnod az Anachronox-ot, akkor mi lenne az? Vígjáték, dráma, horror, thriller, akció?

Tom: Igén ☺. Az Anachronox egy RPG, amely a fent felsoroltak mindegyikéből merít. A játék végére együtt nevetél, együtt szomorkodtál a három karakterrel. Érezted, mikor dühösekké váltok, vagy éppen magányosan érezték magukat. Az Anachronox nem lehet beszaklatványzni egyetlenegy kategóriába sem.

ZED: Már mondtad, hogy a történet 2/3-ad része csak később fog megjelenni. Mikor kerülhet erre sor?

Tom: Rengeteg időt fog igénybe venni, amíg elkészítjük a folytatásokat. Azt mondom, valamikor majd ’99-ben.

ZED: Szerinted mi lesz a legnagyobb akadály a későbbiekben?

Tom: Természetesen a tesztelés. Rengeteg munkába fog kerülni, hogy a játék teljesen kiegyensúlyozott legyen.

ZED: Mire vagy büszke a múltbéli munkád közül?

Tom: Az egyik a Commander Keen sorozat, még manapság is kapok leveleket, amelyben azt kéri, hogy folytassam. A másik a Doom 2. epizódjának 2. pályája (a lóddás), ami azt hiszem, az egyik legjobban sikerült színterem. A Rise of the Triadban az, hogy az volt az első 3D játék, amelyben egymás fölötti szintek is voltak.

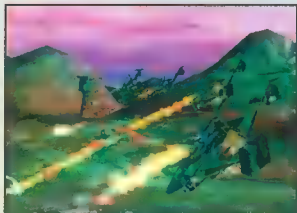
ZED: Mik a kedvenc számítógépes játékaid?

Tom: Wizardry I, Ultima III, Final Fantasy VII, Super Mario 64, a Monkey Island sorozat, Day of the Tentacle és a Full Throttle, Jedi Knight, Dark Forces, az Adventures of Lolo játékok, F. Godmorn, Sonic, Crash, Sea Wolf, Doom 2 és természetesen a Quake deathmatch.

ZED: Köszönjük az interjút!

Extreme Warfare

Ha egy PC-s nek az mondjuk, hogy Trilobyte, akkor 60%-ban azt fogja válaszolni nekünk, hogy 7th Guest. Ezért is volt meglepő, hogy a cég egy akciójátékot kezdett el fejleszteni. A sztori szerint 2050-re az emberiség már meghódította a Marsot. Szerencsétlenségünkre, a Mars egy ősi idegen fajnak a Sway-eknek a megszentelt bolygójá-

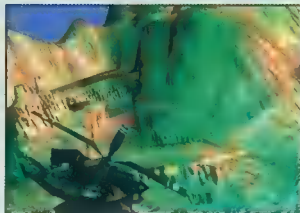
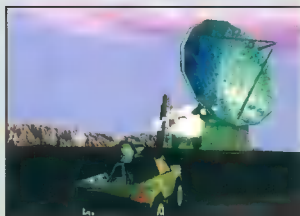


volt. Mikor a Sway-ek rájönnek, hogy az emberek megszenteltelenítették a bolygójukat, háborúba kezdenek a Marson.



Alapjaiban a Extreme Warfare egy 3D akciójáték, Uprising és Battlezone elemekkel megtűzdelve. A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően lenyűgöző lesz a látvány, amit a játék nyújtani fog. Célunk természetesen az ellenség elűzése a Marsról, egyre nehezebb küldetéseken keresztül. A játéknak lesz interneten játszható része is. Itt minden játékos választhat, hogy mivel veszi fel a harcot az ellenséggel: gyalog, dzsipben, tankkal, vagy harci helikopterrel.

A játék ugyan még elég kezdeti stádiumban van, a kész változatot tél elejére ígéri, de ha sikeres lesz, akkor a Trilobyte végre kiléphet a 7th Guest árnyékából.



Starship Troopers

Nilván sokan látták a Starship Troopers című filmet és megragadta őket a remekül kivitelezett számítógépes grafika. Nem kellett nagy jóstehetség ahhoz, hogy rájójunk, kiváló játékot lehetne készíteni belőle. A Microprose volt a leggyorsabb, játéku azonban érdekes módon nem a film, hanem Robert Heinlein hasonló című regénye alapján készült. A film története után öt évvel járunk, hőseink már távoli bolygókra járnak bogarakat irtani. A Klingon Honor Guard-dal ellentétben ebben a programban a Microprose saját fejlesztésű 3D engine-je fog helyet kapni. A készítő szerint egy 3Dfx-es gépen, az engine 30-50 frame-re képes másodpercenként. Minden egyes küldetésben maximum 25 gyalogost irányíthatunk. A sztori nagyon változatos



lesz, teljesítményünkötől függ, hogy a történet miképpen változik. Aki már alig bír magával, hogy ezt a stratégiai játékot kipróbálhassa, annak rossz hír, hogy a program csak valamikor '99-ben fog megjelenni.

MechCommander

Korunk egyik legnagyobb szerepjátékokat kiadó cége a chicagói székhelyű FASA Corporation. Játékuknak, a Battletech-nek a licencét eddig az Activision birtokolta és a Mechwarrior sorozattal igen nagy sikert arattak. A jogok már a Microprose-t illetik és ők



nem is télenkednek, már dolgoznak is a következő Battletech játékon, a MechCommander-en.

A játékban a Zulu század parancsnokának szerepében kell a technológilag fejlett Smoke Jaguar klántól elfoglalni a Port Arthur nevű bolygót. A program története az egyik legfrissebb Battletech-regény a „Grave Covenant” alapján készült. A MechCommander hű maradt a gyökereihez, ez a játék is két részből áll: a Mechek „menedzseléséből” és a real-time harcból. 30 küldetésen keresztül kell vezetni a 12 főből álló



szokaszunkat, minél nagyobb veszteséget okozva az ellenségnek. Ahogy haladunk előre a történetben, egy fejlettebb fegyverek és felszerelések állnak rendelkezésünkre.

Minden egyes küldetésre ki kell választanunk a leginkább megfelelő pilótát, mechet és fegyverzetet. A katonáink természetesen minden bevetés után tapasztalati pontokat kapnak, így ha vigyázunk rájuk, akkor egyre erősebb szokaszunk lesz. A játék támogatni fogja a többjátékos üzemmódot és valamikor '98 nyarán fog megjelenni.



Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation

A Star Wars univerzumához hasonlóan a Star Trek világa is kifogyhatatlan számítógépes játékfeldolgozások tekintetében. A Microprose követező Star Trek játéka, a Birth of the Federation egy vérbéli körkörös osztott stratégia lesz. Őrfele fajjal vághatunk ki a világűr meghódításának: ■ Föderációval, a klingonokkal, a romulanokkal, a ferengiekkel vagy a cardassianokkal. Ezen öt faj mellett még 3 kisebb csoport is szerepelni fog a játékban, többek között a félelmetes Borg is. A program jól ki lehet egyensúlyozva, minden fajnak megvan az előnye és ■ hátránya is. Aki ismerik valamennyire a Star Trek: The Next Generation sorozatot, azoknak ismerősök lesznek a programban szereplő helyszínek is, hiszen

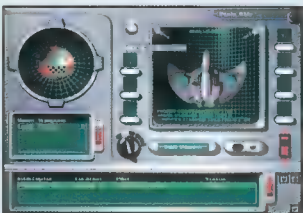


ezeket egy-egy a filmből vették a készítő. A csata megvalósítása kicsit más, mint a körökbe osztott stratégia játékokban megszokhattuk. A harc elején általában parancsokat adhatunk az úrhajónak, ezután nincs más dolgom, mint hátrádlálni és reménykedni, hogy a flotto-parancsnok megfelelően képes végrehajtani az utasításokat. Ezeket az útkezeléseket 3D-ben tekinthetjük végig. Az év vége felé megjelenő programban többajta multiplayer üzemmód (modem, LAN, internet) kapott helyet.



X-Com: Interceptor

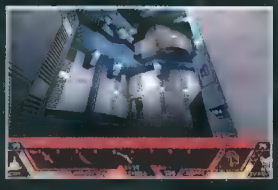
Akik abban reménykednek, hogy egy újabb remek stratégia jötték ki a lesznek gazdagabbak, azokat kiábrándított: a Microprose nyilván megírta a Wing Commander sorozat sikerét, ezért a következő X-Com program egy igazi űrlövöldözős csoda lesz. A program szeptember nem okoz nagy meglepetéseket: a három idegen inváziót igencsak megfínnyelték kedvenc bolygónk. Miközben az emberek az űrben kutaknak a szükséges nyersanyagok után, kiderül, hogy az idegenek egy újabb invázióra készülnek. Bolygónk vezetése úgy dönt, hogy a Föld nem vészelne át még egy támadást, ezért még az űrben kell lecsopni az idegenekre.



Szerencsére nem csak az úrharcgal kell foglalkoznunk, habár a játék nagy részét ■ fogja kitenni. Az előző X-Com játékokhoz hasonlóan itt is vezetünk két a fohászlást, bányászunk és új eszközöket kifejlesztünk. Az elfogott ellenséges úrhajókat kiszerelt berendezések vizsgálatával sok új érdekes információra tehetünk szert. A programban három úrhajó, kilenc főfegyver és tízezer rakéta szerepel majd. Természetesen ezekből az alapelemekből ma-gunk rakhatjuk össze a következő küldetésre az úrhajónkat. Az hiszem a Microprose jó lóra tett, amikor keresztelte az X-Com játékokat és az úrhajószimulátorokat. Így valószínűleg mind a két kategória rajongói túrelméletlenül várják majd a programot, amely '98 végén kerül az üzletek polcaira.

Klingon Honor Guard

References

[illegible]

A Monolith megvásárolta a Microsoft-tól (!) a Blood 2 közösen készített 3D engine-jét, a **DirectEngine**-t és gyorsan át is nevezték *LithTech* engine-nek.

A LucasArts következő Star Wars játéka a **Star Wars: Force Commander** lesz, amely év végén jelenik meg.

Motorhead

A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően egyre több játéktérmi színvonalú autós program jelenik meg. Ezek egyike a Gremlin Motorhead-je, amely kivitelezésében engem legjobban a Screamer Rally-ra emlékeztetett. A készítőket mindent megtesznek azért, hogy igazán látványos és játszható programot adjanak ki a kezük közül. A játék támo-



gatni fogja a Direct 3D-t és a Glide-ot is, de a grafika ezek nélkül is igen látványos és gyors lesz lassabb gépeken is. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a játék készítői írták annak idején a Pinball Fantasies c. programot és azóta sem felejtettek el programozni. Már szoftveres rendereléssel olyan effektnek lehetünk szemtanúi mint a lens flare, köd, szikrák, guminyomok az aszfalton vagy a füst. Az autók több, mint 500, a pályák pedig több, mint 30 000 poligonból épülnek fel. A játékban száznál több 16 bites 3D hangeffekt és természetesen audio-track-es zene lesz. 8 pályán 10 fajta autót próbálhatunk összetörni három különféle játékmódban (harc az idővel, egyéni verseny, liga). A program támogatója a többjátékos üzemmódot is. Végezetül mindenki megnyugtatóra közlöm, hogy a játéknak semmi köze sincs a Motörhead zenekarhoz.



Minden RPG-rajongó legnagyobb örömeire készül a **Fallout** második része. Sok újdonságot még nem tudunk sem a történetről, sem a technikai újdonságokról, sem a megjelenésről, így most elégedjétek meg pár képpel.



Wet Attack

A jobb érzésű (van egyáltalán ilyen?) emberek még kis sem heverték a Lula okozta sokkot, a német CDV már készíti is a folytatást Wet Attack - The Empire Cums Back címmel. A játék nevét inkább nem fordítanám le magyarra...

A folytatás igen érdekes program lesz, három játéktípust olvaszt egybe (akció-kaland-üzleti szimuláció). A sztori szerint a - nem túl távoli - jövőben járunk, Lulából nagyon sikeres üzletasszony lett, aki a Pleasure 6 nevű planétán üzemelteti hmmm... nyilvánosbolygóit. Természetesen egy ilyen gazdag személynek irigyei is akadnak, az egyik nem is lustálkodik, hanem

elrabolja Lulát. Hősünk, aki egyébként a Bug névre hallgat, beugrik az urhajójába és Lula keresésére indul (kaland). Bármerre is megy az űrben, mindenhol agresszív lények várják, akiket természetesen le kell lövöldöznie (akció). S mint tudjuk, mai világunkban semmi sincs ingyen, pénzt is kell keresnünk a megfelelő foglalkozással (gazdasági szimuláció).

Bár a játék csak októberben jelenik meg, vannak olyanok, akik már alig bírnak magukkal (ezt tanúsíthatom) ☺.

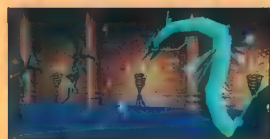


Final Fantasy VII

Minden idők egyik legjobb Playstation-ös játéknak átírták hamarosan elkészül PC-re. A Final Fantasy VII egy rendhagyó RPG, amely különös, sötét jövőben játszódik. Akik láttak már manga képregényeket/rajzfilmeket, azoknak ez a világ ismerős lehet (pl. a Knights of Xentar c. játékból).



A játék 3 CD-n fog megjelenni, a játékidő valahol 50 és 70 óra között lesz. A készítőik tavaly május óta dolgoznak a PSX-es kód átkonvertálásán. Ez a munkát kicsit nehezíti az a tény, hogy a Playstation játék írói közül senki sem beszél angolul(!). Ennek ellenére a munka a végéhez közeledik, április elsején készült el az alfa-verzió, amire a tesztlők már rá is vetették magukat. A végső játékot egyébként június elején fogja kiadni az Eidos. A mostani RPG-kel ellentétben a karaktereknek csak pár tulajdonságuk lesz, nem fogunk elveszni a több oldalas karakterlapon, a készítőink inkább a grafikára és a játszhatóságra helyezték a hangsúlyt. A játék zenéje nem CD-ről fog szólni, hanem MIDI lesz. Erre azért van szükség, mert így a zene azonnal követheti a játékban történt eseményeket. A program az Open GL és a Direct 3D rendszereket támogatja. Még egy adalék: a harcrendszer természetesen körökre osztott lesz!



Heretic 2

A Raven sem télenkedik! A sikeres Hexen 2, majd a most megjelent Hexen 2 kiegészítőcsomag után, már készítik is új játékokat Heretic 2 néven. A játékban a Heretic-ben szereplő elfnek, Corvusnak további kalandjai fognak szerezni (Corvus = Raven). Bár a sztori a Hexen 2 után játszódik, a rajongóknak nem kell szomorkodniuk, a játék gépkönyvéből meg fogjuk tudni, mit is csinált hősünk a Heretic és a Hexen 2 között. A játék ugyan a remek Quake 2 engine-t használja, de szakít az eddigi hagyományokkal és nem „egyes szám első személyes” megjelenítést használ. A Tomb Raider-hez hasonlóan kívülről



látjuk hősünket, aki sziklára mászik, kötélen kúszik és egyéb érdekes dolgokat tud csinálni. A Ravennél sok dolgot egyelőre nem akarnak elárulni a játékról, ez érthető is, hiszen szeretnék az E3-n minél nagyobb durranással előállni.



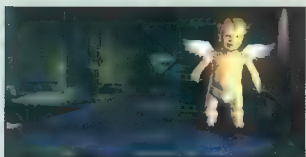
A Total Annihilation fő tervezője, **Chris Taylor** kilépett a Cavedog-ból. A cég szerint egy egyáltalán nem befolyásolja sem a Total Annihilation kiegészítő kiegészítőcsomagjának, a Core Contingency-nek, sem a Total Annihilation 2-nek a megjelenését.

A Psynopsis egy **Sentinel Revolution** nevű játékot tervez, amely a 80-as években Spectrumra és C64-re megjelent Sentinel c. program folytatása.

Egy újabb klasszikus játéknak jelenik meg vadonatúj 3D verziója. A Prince of Persia – mert, hogy róla van szó –, minden idők egyik legjobb platform játéka volt. Az elődjéhez hűen a **Prince of Persia 3D** is gyönyörű animációkat fog tartalmazni. Többet egyelőre nem sikerült megtudnunk, csak azt, hogy a megjelenés dátuma valamikor 1999-ben lesz. A játék sztoriját egyébként a Jordan Mechner készíti, aki a korábbi Prince of Persia-kat is „elkötötte”.

Messiah

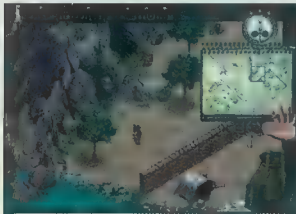
Úgy látszik a botrány a legjobb reklámhordozó. A Shiny fejlesztés alatt lévő játéknak témája és címe ellen már több egyház és vallásos személy is tiltakozott. A



játékban Bob-ot az angyalt irányítjuk, aki azt a feladatot kapta „főnökétől”, Istentől, hogy akadályozza meg a Sátán követének a tervét a Földön. A program teljesen 3D megjelenítést tartalmaz, a Tomb Raiderhez hasonlóan. Bob az angyal elég eseten és gyenge, de van egy erős tulajdonsága: ké-

Commandos: Behind Enemy Lines

1940 végén járunk, a félelmetes német hadigépezet, a Wehrmacht lerohanja egész Nyugat-Európát, és bár megtorpant a La Manche-nál, még legyőzhetetlennek tűnik. Miközben a Führer a brit szigetre koncentrálna a Harmadik Birodalom hadi erejének legjavát, a csatorna túlsávján Dudley Clark ezredes és válogatott veteránokból álló csapata nem nyugszik bele, hogy az angolok defenzív szerepet töltenek be. A kommandó beheréskedik az ellenséges vonalak mögé, hogy megfordítsa a történelem menetét...



Ilyen előzményekkel a Commandos: Behind Enemy Lines akár második világháborús kalandfilm is lehetne (nem véletlenül emlékeztet a kerettörténet a Piskos tizenkettő, vagy a Kémek a sáfszékben sztorijára), de az Eidos Interactive gondozásában júniusban napvilágot látó játék egy vérbeli keverék real-time akció-stratégiai játék lesz, mely olyan gyökerekből táplálkozik, mint a Cannon Fodder és a Command & Conquer.

pes mások bőrébe bújni és a képességeiket használni. Ha találtunk egy jó puskát és az éppen aktuális karakterünket megölik, akkor Bob-nak egy új testet kell találnia, aki tovább tudja cipelni a fegyvert. A játékban szereplő ellenségek tanulni fognak tőlünk, ha az a taktikánk, hogy egy ajtó mögött állva irtjuk őket, akkor egy idő múlva már sen-



A grafikai megvalósítás minden eddigi hasonló játékot megszégyenítő, fantasztikusan kidolgozott 640x480 hicolor lesz. Érdemes olyan apróságokat megfigyelni az előzetes képeken, mint a hóban megmaradó, majd szép lassan elmosódó lábnyo-



mak, a napszoktól függően változó árnyékok, vagy a vízfelületek megvalósítása.

Négy küldetéssorozatban tehetjük próbára képességeinket, melyek a háború más-más szakaszaiban teljesen eltérő körülmények közé vezetnek viharvert csapatun-



ki sem fog a közelünkbe jönni. Hogy kiderüljön, mennyire sikerül a Shiny-nak megvalósítani az előzetes terveket, arra még '98 végéig várunk kell.



kat. Első küldetésünk Norvégia lerohanása után, a vad északi tájakon fjordok és gleccserek között játszódik, melyek után (elinté) felüldülnek fog hatni Észak-Afrika sivatagos vidéke. A normandiai partraszállás körül zajlik a harmadik küldetés-sorozatunk, végül a Rajnán való átkelésben segítünk a szövetséges haderőnek.

A játékban több, mint 200 épület és fegyver, több mint 50 féle jármű lesz, azaz egyhamar nem fog egyhangúvá válni, de ha mégis, természetesen a multiplayer opció sem hagyta ki a fejlesztők a programból.

Mindezek tükrében több, mint meglepő a tervezett minimum hardverigény (P90, 16M RAM, de az ajánlott gép is „csak” egy P133...)!]

A Myst és a Riven rajongói szomorúan vehetik tudomásul, hogy a Cyan egyik alapító tagja, **Robyn Miller** elhagyta a céget. Természetesen nem hagyta ott a jól jövedelmező számítógépes játékpiacot, hanem Land of Po-int néven új céget alapít.

World Cup 98

Még az Aranycsapattal is játszhatunk

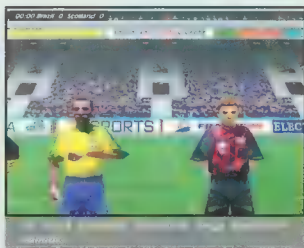
A EA Sports fociprogramja, a FIFA Soccer évekig a futottak még kategóriában szerepelt gyenge játszhatósága miatt, de az ezévi Road to World Cup kiadásával ez egy pillanat alatt megváltozott. A FIFA RTWC magasan a legszebb, és egyúttal legjobb fociprogram volt, az Actua Soccer 2-t is megelőzve. Az egyetlen probléma csak az volt vele, hogy azt hozta, amit címe ígért, azaz csak a VB-selejtezők kerültek bele. A World Cup 98 ott folytatja, ahol az RTWC abbahagyta – a franciaországi labdarúgó VB-döntő mérkőzéseit játszhatjuk benne végig. Az EA fejlesztői úgy gondolták, hogy nem elégednek meg a csapatok összeállításának frissítésével és a sorsolásnak megfelelő mérkőzésorozatnak a játékba illesztésével, hanem igyekeztek számos újítással, finomítással biztosítani, hogy az egyetlen hivatalos VB-adaptáció nívója megfelelően az első számú labdarúgó torna rangjának.

Természetesen a programban a legfrissebb, a VB-re ténylegesen utazó keretek szerepelnek majd, és a csapatok erőssége is tükrözni fogja a tényleges erőviszonyokat. A grafika és a játékmenet terén egyaránt születtek újítások, és ezek több helyen össze is kapcsolódnak. A játékosok meze egy az egyben megfelel az eredetinek, annak minden kis részletét (pl. márka, mintázat...) is beleértve, a mérkőzés alatt szeles időben fadozódik, és a játék előre-

haladtával koszolódik. A focisták egyedi kinézetének megvalósítását még tovább vitték egy lépéssel, az arc mellett a hajuk is megfelel a valódi játékosénak. A VB helyszínül szolgáló 10 stadiont egy az egyben „lemásolták”, és a digitális arénákat meg-

töltötték élettel: a közönség mozog, és csapatonként különböző szlogeneket és morajlást hallat, természetesen a mérkőzés állásának megfelelően. A meccs kommentárja nélkülöz minden monotonitást, a kiváló minőségben digitalizált rengeteg megjegyzés felhasználásával, melyek felvételében olyan nagynevű riporterek és játékosok működtek közre, mint Gary Lineker, Chris Waddle, Kenneth Wolstenholme és Des Lynam. A mérkőzéseket és a VB-t nyitó és záró ceremónia kíséri, ahol a megfelelő himnuszok is elhangzanak.

A program prezentációja rendkívül igényesre sikeredett – az intro az EA Sports-tól megszokott grandiozitást és lendületet hoz-

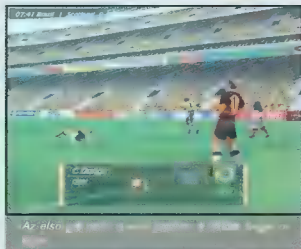


za egy kis „csúrdöngölős” Chumbawamba Tubthumping kíséretében. Már itt megjelenik Footix, a VB kabalafigurája, aki felütnék később a játék összes menüjében is.

A program grafikai tűzijátéka azonban csak az egyik oldalt jelenti az újítások között, hiszen a játékmenetet is komolyan átdolgozták. A vadonatúj, Compression Touch fantázionévű technika gondoskodik arról, hogy a játékosnak kiadott „parancsok” azonnal megvalósuljanak a képernyőn. Ennek hatása erősen érezhető a

Régi idők focija

Nagyszerű ötlet volt a készítőktől, hogy a régi legendás VB-döntőket az archív filmfelvételekre emlékeztető megvalósításban játszhatjuk. Képeink az 1930-as VB döntőjét idézik fel, ahol (a valóssággal ellentétben) éppen az argentin csapat vezet.



programon, a korábbi változathoz képest a játékosok sokkal gyorsabban reagálnak irányításunkra, és a mozgás teljesen folyamatosra vált. Ezt segíti elő az is, hogy újabb, motion capture technikával lemosott mozdulatokkal bővítették ki az eddig is elég bő polettát. Akkor mozgás-adatbázis van a programban, hogy meg tudták oldani azt, hogy a játékosoknak különféle reakciói lehetnek eltérő időjárásban és különböző helyzetekben. A kapusok mozgása is újabb fázissal gazdagodott. Számos új ünneplés közül választunk a focisták gól esetén, egyes sztároknak speciális mozdulatai is lehetnek, ha kihozzuk belőlük.

A játékok igyekeztek taktikailag is a csúcsra emelni. Számos taktika és játéktípus közül választhatunk a mérkőzés elején és szünetekben, illetve játék közben egy gomb megnyomásával is kiodhatunk speci-

ális taktikai utasításokat, mint pl. lesreállítás, letámadás, és szélsők visszahívása. A torna korrektségét és játszhatóságát több funkcióval biztosították: a team handicapping esetén csak a játékos ügyessége számít, a csapatok erőssége nem, míg a catch up logic bekapcsolásával a gyengébb játékos csapatát erősíti meg egy kissé a gép.

A Franciaországi Labdarúgó Világbajnokság mérkőzésein túl a programba beépített két extrát is: egy a korábbi világbajnokságokkal és a csapatok történetével foglalkozó kvízt, és nyolc emlékeztető VB-döntő, pl. az 1954-es magyar-német meccs újrátájtását. Ezen Classic Team Mode választásakor a csapatok a kor divátjának megfelelő mezeket és hajzatot viselnek, és a régebbi meccseket eredeti fekete-fehérben nézhetjük/játszhatjuk végig.

Charlie



Nyerj egy utat a '98-as foci VB-re!

Szeretnél Te is ott lenni a '98-as franciabországi foci világbajnokságon?



Nem kell mást tenned, mint részt venni az Electronic Arts, az Ecobit Kft. és a ZED magazin közös, háromrészes játékán és ha Te leszel a szerencsés nyertes, a mi költségünkön utazhatsz Párizsba. ■ feladat egyszerű, kilenc kérdésre kell helyesen válaszolnod, és máris részt veszel a 10 nyertes személyét eldöntő sorsoláson. Az első három kérdés a ZED előző számában szerepelt, az utolsó háromat pedig a következő számunkban találod majd. ■ díjakat személyesen Puskás Öcsi adja át, így már csak ezért is érdemes próbálkoznii!

Fődíj: Egy négynapos kirándulás Párizsba

az 1998-as foci VB egyik mérkőzésére! Utazás repülővel, odakint pedig szállás és ellátás vár a nyertesre. És hogy melyik mérkőzésre szól a jegy? ■ még mindig nem áruljuk el, legyen elég annyi, hogy egy „vére menő” egyenes kieséses meccs lesz, nem csoportselejtező.



2-4. helyezett: 3 db Electronic Arts – EA Sports – ajándéksomag (EA sporttáska, EA Sports poló, játék)
5-10. helyezett: 6 db Electronic Arts – ■ Sports – poló

A versenyhez a világbajnoksággal egy időben megjelenő – EA Sports által fejlesztett – World Cup '98 szolgáltatott az aprót. Emlékeztetőül az első három kérdés:

1. Melyik két ország válogatottja játszotta a legutóbbi foci VB döntőjét?
2. Melyik foci VB-re jutott ki legutóbb a magyar válogatott?

3. Nevez meg még legalább két sportágot, amiből az EA Sports PC-s játékokat készíti!

És most a második három (kicsit nehezebbek, de a tét is elég nagy...):

4. Mi volt ■ magyar válogatott legnagyobb arányú győzelme illetve veresége a foci VB-k történetében?
5. Említs meg legalább két olyan foci VB-t, amelyet ■ házigazda ország csapata nyert meg!
6. Nevez meg legalább két olyan játékosfejlesztő csapatot, akiknek az Electronic Arts adja ki a játékaikat!

A második forduló beküldési határideje 1998. május 24. A válaszokat levélben, illetve e-mail-ben a compo@zed.hu címre juttat. ■ nagy érdeklődésre való tekintettel még az első három kérdésre is elfogadunk válaszokat.

Szabályok:

1. A játékon nem vehetnek részt az Ecobit Kft. és a ZED magazin munkatársai.
2. Egy pályázótól több beküldött megoldást nem fogadunk el.

ELECTRONIC ARTS™
ECOBIT. ZED





Die by the Sword

Kard által vész, ki kardot ragad

Nem kellett nagy jövőbelátónak lenni ahhoz, hogy a Tomb Raider első részének megjelenésekor az ember megjósolja: a Doomhoz hasonlóan ez a program is klónok hatalmas seregét fogja inspirálni. Ez be is jött, az év elején megjelent Dreams to Reality után itt a következő színvonalas Tomb Raider klón, az Interplay által kiadott Die by the Sword.

A játék egy fantasy környezetben játszódó három dimenziós akciójáték. Hősünk Enric és barátnője, Maya éppen letáboroztak az erdőben és elfáradt tagjaikat pihentetik a tábornút mellett. Hirtelen egy kis kobold jelenik meg a közelben és sértő megjegyzéseket tesz Mayára. Macho hősünk nem hagyja ezt annyiban és üldözőbe veszi a megátalkodott csúföklődet. Amíg Enric az üldözéssel van elfoglalva, a többi kobold elrabolja Mayát. Hősünk sem rest, azonnal az emberrablók után veti magát. A nyomokat követve hamarosan egy barlanghoz érkezik. Enric minden teketóriázás nélkül berohan az alagútba, csak akkor torpan meg, mikor néhány vigyorgó kobold állja el az útját.

A Die by the Sword megvalósítása legjobban a Tomb Raiderhez hasonlít, de rengeteg különbség van a két program között.

Amiben a Die by the Sword legjobban különbözik a hasonló stílusú játékoktól, az az irányítás megvalósítása. Ebben a játékban nemcsak azt mondjuk meg hősünknek, hogy mondjuk csapjon egyet magoson vagy alacsonyban, hanem mi irányíthatjuk a kardját(!). Akinek ez az – egyébként VSIM-nek nevezett – irányítási módszer nem felel meg, azok választhatják az egyszerűbb „arcade” módot. Bármelyik irányítást választjuk, mind a két kezünkre szükség lesz a játék folyamán. Bal kezünkkel „gyalogolhatunk”, a jobb pedig végig a harccal lesz elfoglalva.

Amíg megtaláljuk szerett Mayánkat és elintézzhetjük végre a főellenséget, addig sok – meglepően jól kivitelezett – helyszínen kell átverekednünk (szó szerint) magunkat. Utunkba fog akadni egy földalatti törpe acélüzem, egy csapdákkal teli ősi templom és egy mocsár is. Természetesen útközben nem fogunk unatkozni, több száz ellenség próbálja megakadályozni továbbjutásunkat. Ezek közé tartoznak a Warcraft-ból ismerős orkok, a kutyaszzerű koboldok, trogloditák és így tovább. A szörnyek nem tünnek túl eredetinek (legalább 100 játékban/könyvben találkoztunk már velük), de elég valóságshűen vannak kidolgozva ahhoz, hogy kellően félelmetesek legyenek.



A... Zöld Vízi Lény.

A szakállas, láncingos hős, Enric és az összes ellenfele három dimenzióban jelenik meg és roppant jól néznek ki amikor fel, s alá rohagnak azon igyekezetükben, hogy lecsaphassák egymás fejét. Minden egyes sikeres találat helye jól látható, így ha bármelyik szörny már közel van a halálhoz, akkor a fejétől a sarkáig teljesen össze lesz vagdosva. Ez természetesen azt feltételezi, hogy a feje és lába még a helyén legyen. Ha sokáig vagdaljuk az ellent egy helyen, akkor könnyen lehet, hogy el tudjuk választani valamelyik végtagját a testétől. Még fontosabb az, hogy vérben forgó szemekkel tovább kaszabolhatjuk a már rég halott ellenséget is addig, amíg csak kíváncsi...

A játék négy fő részből épül fel. Az első a tutorial, ahol Enric mozgásának alapvető elemeit sajátíthatjuk el, egy kárörvendő hang segítségével. Erre szükségünk is lesz, mert hősünk rengeteg mozgásra képes és



A játék nem informatikai drádatartalmú híres a szörny jött, támad, meghal (jobb esetben). Ez például itt a Bádögember az Oz-ból (pardon, az Aranyember). Vagy a Bekörkírd? Mindegy, ugye lesz hosszú élete...

Nehéz helyzetben vagyok, mikor ezt a programot kell értékelnem, hiszen szeretem a fantasy-t és az akciójátékokat is. Nosza gondoltam, itt az én programom, amely ötvözi mindkét kedvencem jó tulajdonságait. Két-három végigjátszott nap után már kezd tisztulni a dolog és azt hiszem, látom már a program jó és rossz oldalát is.

Kedjük talán a grafikával. 3D kártyával a játék grafikája lenyűgöző és kellően gyors, már egy lassabb Pentiumon is. Ha nem rendelkezünk megfelelő hardverrel, akkor a szoftveres renderelés bizony erősen meg fogja izzasztani a gépünket, itt már nem árt, ha sok „lőerő” van a dobozban. Mind az ellenfelek, mind hősünk mozgása nagyon aprólékosan ki van dolgozva, ezzel tehát semmi gond nincs.

Más vélemény

Végre egy olyan Tomb Raider-klán, ami messze túlmutat a nagy elődön! Sajnos az alapötletet (fantasy „hack'n'slash” akció-kaland) csak félig-meddig sikerült megvalósítani, a kaland-rész (nekem legalábbis) viszont hiányzik belőle. Akcióból viszont kapunk eleget - talán túl sokat is néhol... (lehet, hogy nem kellett volna erőltetni az extra nehézságot...) Az apró poénok rendkívül feldobják hangulatát, oldják a véres álműfutas feszültséget. Az irányítás, az „egérrel kardozás” elvileg zsenidísz, gyakorlatilag azonban még nem olyan kiforrott a technika, hogy élvezhető is legyen. Talán majd egy VR-kezdőjével... Mindenesetre szerintem a játék megelőzte a korát, és örülnék neki, ha a jövőben ilyenek lennének az „inkább kaland, mint akció” játékok. Reményt keltő, hogy az Ultima 9 előzetes képei valami nagyon hasonló ígérnek...

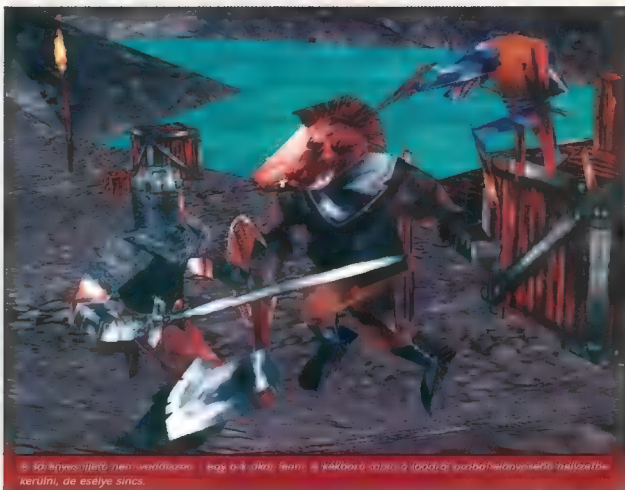


Pedig nines is Quad Damage-em.

ezek ismerete elengedhetetlen a küldetés eredményes végrehajtásához. Enric tud minden irányba mozogni, oldalazni, leguggolni, ugrani, mászni és tárgyakat felvenni. Ha sikeresen túléljük az oktatást, akkor máris fejtesz ugorhatunk a következő részbe, a küldetésbe. Ez a rész lényegében a Die by the Sword „Jelke”, ebben járjatjuk végig Enric

Enric nyilván nagy Duke Nukem 3D rajongó, ő is mókás beszólásokkal szórakoztatja a játékoszt. Ilyen pl. a csatakiáltásnak is beillő „Eat steel, bastard!”, vagy ■ remek „That's gotta hurt!” szöveg. A többi hangeffektet is jól sikerült, a kardcsattogástól, az ellenfelek visításáig.

Az igaz problémák az irányítással lesznek. A VISM módában teljesen mi irányíthatjuk a kardunkat, ezzel a készítőket teljesítjük is előzetes ígéretüket, amikor azt mondták, hogy szinte végtelen számú modulátum tud hűsölni előadni. Ez igaz is, de hosszas kísérletezés után azt tapasztaltam, hogy a leghatásosabb támadás az, mikor jobbról balra suhintunk egyet és támadás közben még előrelépünk, hogy nagyobb lendületet adjunk a támadásnak. Ehhez a roppant egyszerű vágáshoz még gombot kell egymás után lenyomni... Olyan modu-

[illegible]

Terdol glacsonyítjuk a kis koboldot

véres küzdelmét a lány kiszabadításáért. Hat hosszú szinten kell végigküzdenünk magunkat. Néhány terület könnyed és élvezhető, míg mások borzasztó nehézek és csak többszöri próbálkozás után sikerülhet átverekedni magunkat rajtuk. A játékelőny igen jó ötletekkel találkozhatunk, ilyen az amikor az egyik szobában mókás kedvű orkok kug-

latokat végrehajtani, amit egy jól képzett vívó (gondolom Enikő is ilyen) könnyedén meg tudna csinálni, szinte lehetetlen elvégezni. Habár létezik egy egyszerűbb módszer is az irányításra, mikor Enikő minden fontosabb mozdulatot egy billentyű nyomására el tud végezni, az embert ez nem nagyon elégíti ki, mikor tudja, hogy egy jóval összetettebb vezérlési mód is létezik.

A játék másik nagy problémája, hogy szinte végig lehetetlen észlelnek nézünk árkasszemre. Habár a játék precíz irányítást kínál mindenféle harci mozgással együtt, ez gyakorlatban annyit jelent, hogy futunk, mint a nyúl, és megpróbáljuk sunyi módon megszűrni az ellenséget, amikor az éppen nem figyel. A pojszunkkal védekezni rettenetesen nehéz, és ha valahogy mégis a mesterévé vagyunk, akkor is előírják a lelaki hátunk mögül, ledönt a földre és lemészá-

liznak egy szerencsétlen (lábánál fogva) kötéltre erősített kobolddal. Máshol felvehetjük egy ork sámán maszkját, ■ ezután nincs más dolgunk mint kellő felsőbbrendűséggel elmaszírozni ■ térdre rogyott „hívők” előtt.

A maradék két mód az aréna és a verseny (tournament) segítségével a játékban található karaktereket ereszthetjük össze egy jó kis üsd-ghol-éredre hálózaton keresztül.

A programot azoknak ajánlom, akik szeretik a fantasy játékokat, és/vagy a tömény akciót, esetleg csak egy gondolkodás nélküli szörnyirtásra vágnak.

Értékelés **8.6**

Interplay

Hardverigény: gyors

Extrák: az összes ismertebb 3D kártya natív támogatása, multiplayer

rol, amíg mi megpróbálunk feltápáskodni. Az összevissza vándorló kameranézet sem teszi könnyebbé az életünket, bár ezt elég hamar meg lehet szokni.

Összefoglalva: a Die by the Sword egy korrekült elkészített akciójáték elég nagy kihívással ahhoz, hogy nehezen lehessen neki ellentánni. Az irányítás ugyan még messze van a tökélesteől, de így is jóval több szabadságot kínál, mint a hasonló stílusú programok. A küldetés pedig a sok frusztráló pillanat mellett nagyon sok érdekességet és meglepetést tartogat. Ha a 3D akciójátékokat szereted, esetleg még akard mutatni a barátaidnak, hogy a 3Dfx mire képes, netán köztőlből vannak az idegeid, akkor a Die by the Sword-öt mindenféleképpen ki kell próbálnod.

Caris



Empire Interactive

The Golf Pro

2 golfpálya 4 CD-n

A golf egy elég nehezen szimulálható sport. Egyetlen egyén néhány másodperc alatt mozdulat-sorozatát, apró eltérések egy egész sorát kell úgy kezelje, hogy a játékos érzékeli a különbséget az egyes ütések között. A mai számítógépek már gond nélkül szimulálják a labda mozgását bármilyen terep- és időjárási viszonyok között, de az ütés mögött álló ember modellezése egy egészen más jellegű feladat. Az eddigi sikeres golfjátékok, mint például a Links LS azt a módszert követték, hogy megpróbálták kettéválasztani az ütest a tervezésre és a megvalósításra. Kimerevítették az utolsó előtti pillanatot és azt szimulálták, hogy mennyiben sikerül ezt megvalósítani. A lendítés és ütés időzítésére kettő vagy három megfelelő időpontban végrehajtott klikkelés szolgált, ami nagyon precíz ütest tett lehetővé, de megölte az egészséges kísérletezés-érzést, inkább próbálkozás-sorozatát degradálta az ütest.

A Golf Pro legnagyobb újítása, hogy megpróbálták a valósághoz egy közeli eljárást találni az ütés, mely visszaadja az ütés pillanatának varázsát és az



Ha kimennénk a nagy yorkshire-i pusztába, valószínűleg minden egyes fűszálát ugyanott találnánk, mint itt a képen. Elvégre valamivel meg kellett tölteni a négy CD-t...

Fogalomtár

Address: beállítás ütéshez, és célzás

Away: a legtovábbi labda, ezt kell először játékba hozni

Par: egy lyuk esetén a jobb játékosok teljesítménye alapján megállapított optimális ütésszám

Eagle: a par-nál kettővel kevesebb ütés

Birdie: a par-nál eggyel kevesebb ütés

Bogey: a par-nál eggyel több ütés

Tea: labdatartó

Green: a luk körüli rész

Fairway: a tea és a green körül rövidre nyírt gye

Handicap: a gyengébb játékostól levont kiegyenlítő pont (ütésszám) két különböző játékerőt képviselő játékos teljesítményének igazságosabb összehasonlítása érdekében

Scuffed: az ütó a labda előtt talajt ér - érvénytelen ütés a végeredmény

Topped: az ütó a labda tetejét éri, így gyenge ütés lesz

Wiffing: a labda teljes elvételése

utána következő várakozást, míg a labda földet ér és megállapodik. A technika neve Mouse Drive, és a valódi ütest, a lendítést imitálja az egérrel. Az egér bal gombját nyomva tartva kell jobbra húzni, ez a lendítés, majd visszamozgatás végén fel kell engedni a gombot. A lendítés nagysága és a visszafelé mozgás sebessége együttesen határozzák meg az ütés erejét. A pontosság attól függ, hogy mennyire tartjuk az ütés irányában az egeret, végül a csavarás és a nyelés azon múlik, hogy mikor engedjük fel a gombot. Ha a labda elütése előtt felengedjük a gombot, akkor alányúl a labdának, míg utána is nyomvatartva erős lapos ütés lesz a végeredmény.

Ez a rendszer sokkal nehezekebbnek tűnik elsőre, mint a többi programban megszokott „ide egy klikk, meg még egy később” módszer, de ha ráérez az ember, akkor fantasztikus érzést nyújt minden egyes ütés. Mindegyik egy kaland, mint a valós életben. Természetesen azért adnak segítséget a játékosnak az ütéshez és a végrehajtott ütés értékeléséhez. Ezt a szerepet a Feedback Bar tölti be, mely folyamatosan kijelzi, hogy hol is tartunk az aktuális fázisban.

A játék ezen túl a szokásos dolgokat kínálja: két angliai pályát (St. Mellion és Hilton Head National) ültettek át aprólékos munkával számítógépre, ezeken szállhatunk versenybe ellenfeleinkkel. A pályák kivitelezése nagyon szépre sikeredett, a tereptárgyak igen változatosak - a különféle fák, bokrok, terepfajták és épületek egész sora vár felfedezésre. A gyakorlásra és az egy-egy lyukra való játékon túl teljes tornákat játszhatunk akár egymás ellen is. A golfban a különböző szintű játékosok közötti mérkőzések igazságos megítélésére egy handicap-rendszert alakítottak ki,



Kicsit nehéz a szituáció, de a egér vad rángatásával mindent megold...

mely összehasonlíthatóvá teszi teljesítményüket egy adott pályán, méghozzá a két játékos szintjének megfelelő számú kiegyenlítő pontnak (ütésnek) a gyengébb játékos eredményéből történő levonásával. Az Empire is kialakított egy saját rendszert erre, mely kissé eltér a máshol használtaktól, de azért követhető.

A programban természetesen vannak oktató részek is, melyek több fejre bontva végigvezetik a játékost a golfjáték alapjain. Az oktató rész elkészítésében közreműködött Gary Player

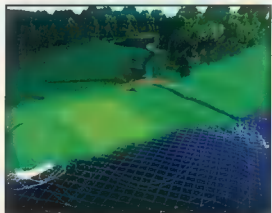
Más vélemény

Már a tavalyi ECTS-en megtett Golf Pro Mousedrive irányítási módszere. Igaz, hogy elsőre elég szokatlan az egérgomb nyomogatása helyett az egér jobbra-balra rángatása, de kis gyakorlás után rá lehet érezni a mikéntjére. A játék grafikája nagyon realisztikus, szinte ott érzi magát az ember a golfpályán. Hangulatos még az állandó kommentár is (kivéve, ha éppen szidják az ütőünket). Érdekes újításnak tekinthetjük még talán azt, hogy eddig nem volt még golfprogram, mely négy CD korongot foglalt volna el.

Dino

is, így elég színvonalas multimédiás golf-kurzuson vehetünk részt.

A Golf Pro a grafikai és audio részek igényes kivitelezése révén az átlag feletti golf-programok közé tartozik, de az egyedülálló, nagyon eltérő



Igy születik a wireframe tervből golfpálya

ütés-irányítás és szimuláció a legjobbak közé emelik. Személy szerint nekem jelenleg ez a golfprogram tetszik a legjobban, mert végre nem érzem azt a determináltságot, mint a többi játékban.

Charlie

Értékelés 88

Empire Interactive
Hardverigény: közepes
Demo a ZED 1998/3. CD-n

Akció

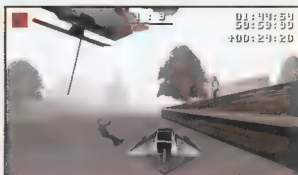


Psygnosis

Power Boat

Búvármotorcsónak

forma 1-es, Indycar, Nascar vagy éppen rally versenyekből több tucat jelent már meg PC-n, a vízi sportok kedvelőinek azonban mindezüddig nem tűzöttan kedveskedtek a szoftverfejlesztők. Ennek persze elég egyszerű okai vannak, lévén se a vitorlázás, se a szörfözés, de még a vízisízés sem tartozik a könnyen szimulálható sportágak közé. A gyorsasági motorcsónak azonban aligha sorolható az előbbi csoportba, de ennek elle-



A halált megvető bátorsággal vízbe ugró rendőrök sem tudják megfékezni örült száguldasunkat.



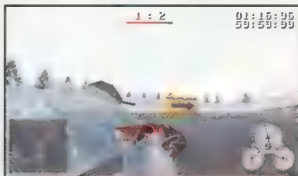
A pálya búvárművészetben is hangulatos, szépen kidolgozott...

nére valahogy mégsem dűskálunk motorcsónak-szimulátorokban. Ezen a „törthetetlen” állapotban kívánt változtatni a Psygnosis a Powerboat megjelentetésével.

A játék a szokásos arcade száguldozós receptet használja, azaz választasz magadnak három vagy négy különböző tulajdonságokkal felvértezett motorcsónak közül, majd ezzel különböző országok jellegzetes vizeiben versenyezhet az ellenfelekkel szemben. Megfelelő számú győzelem begyűjtése, esetleg különleges feladatok teljesítése után újabb motorcsónakokat próbálhatsz ki jobb esetben titkos pályákon. Rendelkezésre állnak a szokásos versenyzési módok, azaz szerencsét próbálhatsz egy versenysorozatban más pilóták ellen, de kipróbálhatod képességedet egyszerűen az óra ellen is.

A helyszínek igen változatosak, a szurdokok között folyó pataktól elkezdve, a havas folyamokon keresztül az éjszakai kikötőig bezárólag mindenféle vidéken kergethetjük ellenlábasainkat. A pályák nem mindig lineárisak, gyakran elágazásokkal és rövidítésekkel is találkozhatunk. Külön érdekesség, hogy néha bizony meglepő módon ugatni kell a csónakkal és így a leérkezést követően egy időre átmegyünk

tengeralltjóróba (olyan ez, mint a Jet-Ski-n...). Az eseményeket három különböző nézetből követhetjük nyomon, így a szokásos „hátról-felülről” nézőpont mellett akár pilótánk szemszögéből is irányíthatjuk hajónkat. Nagyon tetszett, hogy a víz egy érdekes eljárásnak köszönhetően nem csupán egy sík felület, hanem – szó szerint – tengeri poligon összessége. A csobbanások ugyan egy kicsit „egysíkúak”, de ezen felül minden olyan, amilyennek egy ilyen jellegű



A motor mögött felcsapódó víz ugyan egyszerűnek látszik, de mozgásban hatásos.

játékban lennie kell. PSX átiratról lévén szó, a Powerboat-ban is inkább reflexeinkre mintsem szürkeállományunkra lesz szükségünk, így azoknak ajánlom a programot, akik a szórakozás ezen formáját is képesek hosszú időn keresztül művelni. Azt mindenestre nyugodt lélekkel leszágezhetem, hogy PC-n ezidáig nem láttam jobb motorcsónak versenyt (bár őszintén szólva ezzel még nem mondtam sokat...).

Del

Értékelés 76

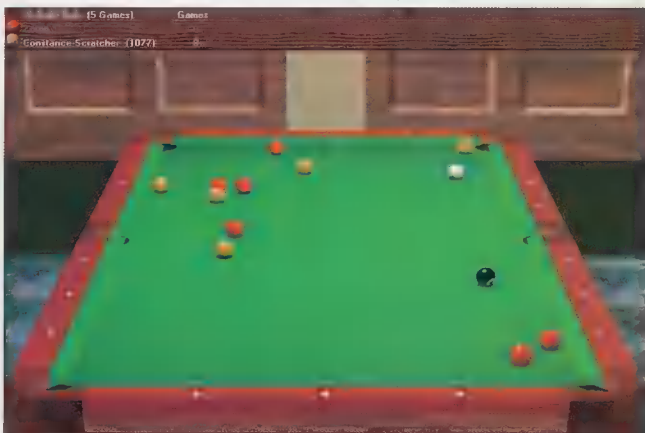
Psygnosis
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx

Virtual Pool 2

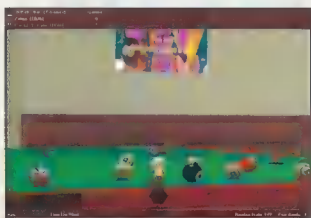
Hogyan győzzük le „Machine Gun” Buterát

Sportprogramok terén sohasem kellett nélkülöznünk. Kosárlabda, futball, autóverseny, vagy akár sakk... Csak kívánnunk kellett, s óhajunkat máris seregni szoftvergyártó cég igyekezett kielégíteni. Vannak azonban bizonyos játékok, amelyek esetében nem túl nagy a nyüzsgölés. Ilyen például a biliárd. Talán azért nem halmoznak el bennünket ilyesmivel, mert rétegjáték, sokakat visszariaszt a nem túl akciódús játékmenet. Pedig nagyszerű szórakozást nyújtó kapcsolódás, aki kipróbálta, az tudja, hogy hosszú órákra bele lehet temetkezni. Ügyességet és kombinációs készséget igényel, ugyanakkor elérhető bárki számára, s különösebb anyagi beruházás sem szükséges hozzá. Világszerte mindenhol ezrek lesik visszafajtott lélegzettel egy-egy világklasszis minden mozdulatát, komoly versenyeket, bajnokságokat rendeznek a biliárd különféle változataiból.

Most egy vérbéli pool-program kerül terítékre, a fíliát eltávolítva kukantsunk is bele a dobozába. Első kezünkbe akadót tar-



A látszattal ellentétben ez nem snooker, hanem az úgynevezett „english pub pool” változat.



Ex aztán ziccer a javából: a lilá „tell” golyót a szemétki sarokba...

tozék a gépkönyv lesz. Játék előtt érdemes ezt olvasgatni még tapasztalt biliárdosoknak is, hasznos infókat tudhatnak meg belőle. A fűzetből mazsoláztatva elolvashatunk mindent, amit érdemes tudni az egyszeri játékosnak: az egyes játékformákat, azok szabályait pontról-pont-ra, valamint egy tekintélyes rész szemléltető ábrákkal támogatva segíti a különféle trükkök elsajátítását.

Ha úgy érezzük, hogy a kisujjunkban van a biliárd minden csínja-bínya, nosza, elő a CD-vel és kezdődjen a játék! Biliárd-termekben szerzett tapasztalatainkat sikeresebben egyetemesen korábban olvasott okoságokkal, immáron semmi akadály, hogy

a legváltozatosabb versenyekben verjünk ronggyá ellenfeleinket. Ha már nem nyújt kihívást a gép, lehetőségünk nyílik barátainkkal összemérni tudásunkat a számítógép monitorán.

Az első részhez képest jelentős minőségi változások ment át a program. Sikertől elérni a készítőknél, hogy a grafika realisztikus legyen – a golyók mozgása, azok ütközése, a fény-árnyékhatások, az asztal... egyszerűen minden. Tetszés szerinti szemszögből csodálkozhatunk rá a játéklőésre, s akár pár centiméteres távolságból vizsgálódhatjuk a golyókat. Egy igen kényelmes és egyértelmű menürendszer segítségével mindent beállíthatunk a játékhoz, ami szem-szájnak ingere. Megváltoztathatjuk a posztó színét, eldönthetjük, hogy akarunk-e kiskocsmái háttérrel az asztal köré, definiálhatjuk a nézőpontunkat az ellenfél ügyködése közben, beállíthatjuk az egér érzékenységet (rajta keresztül a lökések erejét), s még egy se regnyi opcionál bibelődhetünk kedvünkre. A játéknak zenéje nincs, de ez talán nem is fontos. Mivel biliárdozás alatt nem nyúl a CD-hez a program, hallgathatunk közben audio CD-t. A koccantások hangjai viszont igen meggyőzőek, akár golyó golyóval, akár golyó fállal találkozik.

A kezelés roppant egyszerű. A dákót az egérrel mozgatjuk, csakúgy mint a látószó-

get. Emellett egy-egy billentyűvel igazíthatunk egy kicsit a dákó boldogabbik végén, ezáltal lehetőségünk nyílik csavarásokra, ugratásokra. Mi tagadás, gyakran szükségünk is lesz rá.

A CD tartalmaz egy alapos gyorsítalpoló biliárd-tanfolyamot, ahol az ex-világbajnok Mike Sigel okítja a nagyerdeműt az első közelítésre talán magától értetődőnek tűnő trükkök és módozatok elsajátítására, használatára. Ezek megismerése után azon melegében begyakorolhatjuk az egyes lökéseket, egészen addig, amíg már biztosan nem mennek. A videók megértéséhez – a játék jellegéből adódóan – nem szükséges az angol nyelv tökéletes ismerete, ennél jobb szemléltető előadást senki sem kívánhat. Mikor aztán a végére értünk mindegyik fogásnak, s profinknak érezzük magunkat, végignézhetjük, hogy rombolja porig frissiben kialakult önbizalmunkat Lou „Machine Gun” Butera. Aki utána tudja csinálni mindazt, amit ő bemutat... azelőtt le a kalappal!

zotyó

Értékelés **82**

Interplay
Hardverigény: közepes

Modern Media

Modern Media
Kispesti út 10. 1111 Budapest
Tel: 06-1-333-6804

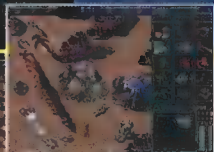
ACTIVISION

Csúcs ez a Játék

BATTLE ZONE



Quake II



DARK REIGN

Spec Ops:

Army Rangers

Az első G. I. Joe-szimulátor

a 3D akciójátékok reneszánszukat élik manapság, melynek külföldie idegen fajok egész eszébe esnek áldozatul. Újabb és újabb globális invázióval, a földi élet kihalásával vagy más szörnyűséggel fenyegető történetet kerekítenek a programokhoz, majd pályák százait tervezik meg, melybe nagy lelkesedéssel veti magát a hősiességre vágyó játékos. A Spec Ops fejlesztői megunták, hogy minden akciójáték megszólalásig hasonlít egymásra, és nekiláttak egy valós alapú, jóval realisabb akciójáték-kategória létrehozásának.

A Spec Ops-szal az volt a cél, hogy az amerikai hadsereg speciális alakulatának, az Army Ranger-eknek a küldetéseit minél élethűbben szimulálják, az akció-elemekre helyezve a hangsúlyt. A projekt nem egy véletlenül előállt ötlet eredménye – az egyik fejlesztő, Mark Long maga is Army Ranger volt korábban, és a saját élményeit szerette volna vizsgálni és veszély nélkül feleleveníteni a játékban. Két évvel ezelőtt még ketten indultak neki a játék fejlesztésének, innen duzzadt fel a csapat a mai 15 főre.

A játékhoz létrehoztak egy speciális 3D engine-t Viper néven, mely képes lekezelni

nagyobb, szabadon bejárható, összetett tereptárgyak garmadával telt helyszíneket is, míg a katonák elég jól kidolgozott poli-gon-figurák lettek. A korábbi játékokban megszokott nagyméretű textúrák használata helyett itt a másik lehetséges utat választották az élethűség elérésére – maga a figura áll sok elemből, és ezeket borították be megfelelő anyagokkal. Az emberek mozgását egy igen korszerű motion capture stúdióban vették fel, valódi rangerek közreműködésével, mely a komplex modellekkel kombinálva igen valóságghű animációt eredményezett. A mostanság 3Dfx-es kártyákat támogató játékokban igen felkapottá vált (és elég elcsépett) színes fénysíkokat is felhasználták a játékban, de itt funkciója is van ezeknek. Az engine-ben a tűz és füst modellezésére valamint a robbanásokra egy teljesen új eljárást alkalmaztak – tudják változtatni az intenzitást és sokkal változatosabb, mint a máshol látott hasonló piromán effektek. Az egyes fényforrásokból kiáramló fény nem csak látványosság marad, hanem a játék alapvető eleme lesz: a gyengén megvilágított részekben a félhomályban alig kivehetők a rejtőzködő ellenfelek, míg világos részre érve hamarabb észre vesszük őket, de természetesen ők is minket.



Hát ez felrobbant. De vajon miért zöld a füst???

A játék másik igen fontos újítása az igen kifinomult AI. Az ellenfeleink végre nem futóvadlövészet szenvedő alanyai, hanem elég sok intelligenciával és taktikai érzékeléssel ellátott csapatok. A fejlesztők egyike korábban rangerként szolgált, így ismerte azokat a taktikai finomságokat, amin egy konfliktus végkimenetelét eldől – ezeket beépítette a játékba is. Az első fontos elem a riadósínt. A csapatok másképpen reagálnak alacsonyabb riadósínt mellett, mint magasabb fokozat érvényessége esetén, ezt pedig a mi tevékenységünk befolyásolja. Ha csak a legszükségesebb, éppen utunkba akadó ellenségeinket szedjük le, és csendben ellopakodunk a célpontunkig, akkor alacsony riadófokozat mellett, minimális veszteséggel fejezhetjük be a küldetést. Ha nagy zajt csapunk, és pl. felrob-



G. I. Joe beleéledt környezetébe. Persze a fejlesztő szimulátor azért lecsaphatja volna.

Hásemiképpen, mindenek és fűtőgép csak egyenlő kell a nyelvükön. Jelen esetben a háttérben közelítő teherautó...

Charlie

A Spec Ops küldetéseit igen változatosak, és ahogyan az elvárható, valós alapon nyugszanak, vagy megtörtént esetek kissé módosított variációi. A feladatok során nincs időnk unatkozni, mert korláto-

 Éjszakai bevetés speciális Night Vision éjjellátó fel-
szereléssel.

A fair play szabályait szem előtt tartva ellenfeleink lá-
bán jelzik, hogy nem trófiával várnak bennünket.

 Rogers is a member of the *International Association of Banks*



A haragoyon eltér a többi 32 lövöldözős játékban megszokottól, mert nem a non-stop lövöldözés és állandó veszély a jellemző, hanem nyugis és pörgős időszakok váltják egymást nem várt ritmusban, a katonánkat pedig a Tomb Raider-hez hasonló nézetekből láthatjuk (hátról, „váll fölül” vagy madártávlatból). Emellett nagy arányú igazolás lehetőség és a távcső és a célzó használata is, melyeket természetesen belső nézetből láthatunk, és még inkább felerősítik az „ott vagyok” érzést. A lövések itt „elbeszén” mennek, néhány komolyabb találat után sérülten vonzolja magát hátra, és ha még ezek után is újabb lövéseket kapunk, akkor előbb-utóbb gősi halált halunk – a Spec Ops-ban ugyanis a 200-as pajzs helyett inkább megfelelő fedezéket kell keresnünk.

Más vélemény y

A Spec Ops egy egészen különleges program. Szívem szerint nem sorolnám egyszerűen az akciójátékok közé, hiszen egyes kúdesetek teljesítéséhez a gyors reflexek mellett igen komoly stratégiai érzék is szükséges. Kis túlzással talán egy szimulátorhoz is hasonlíthatnánk, mivel ahogy nem látott részletességgel és élethűséggel dolgozza fel a különleges akciócsoportok bevetését. Minden a helyén van a fergeteges látványtól elkezdve egészen a kúdesetek felépítéséig. A különböző hangok és zörejek tökéletesen adják vissza az éjszaka vagy egy trópusi esőerdő utánzóhatatlan hangulatát. Társunk érzékelmesen viselkedik, valóban fedez minket, és külön öröm, hogy ellenfeleink sem ostobák. Nem mondom, hogy a játék egyszerű, az irányítást is szokni kell, de szerintem megéri rászánni az időt!

Értékelés 8.6

Take 2 Interactive/Zombie
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx
Demo a ZED 1998/5. CD-n



Fighting Force

3D-ben szállnak a pofonok

nem egy ükleltű kategória már ez a máskalász kereskedő játéktája... Játékteremben, C64-en és Amigán is számos ilyen játék dobogott már meg szívemet. Az ember kifog egy rosszabb hangulatot, neki-esik a sok ellennek, és addig aprítja, míg végére nem éri. Néha jönnek nagyobb darabok, akiket kineveznek boss-nak. Pályáról pályára továbbhaladva fogy el az ember rosszkedve, türelme és az ellenségek serege. Persze a kor divatjának megfelelően a kórtés és a nézőpont változott: először oldalnézetből láthattuk hősünket, pl. a Shino-bi-ban, aztán izometrikus 3D nézetből: vertük a népeket többek között a Next Ninja sorozatban, és mára a 3D gyorstápnak haza az eljutottunk a szabadon forgatott 3D nézéshez és a Fighting Force-hoz.

A legtöbb ötletet lelőtték már korábban, így néhány apróbb újításon túl a lényeg, hogy a fejlesztők jó helyről szedjék ötleteiket és igényes kivitelezést adnak mellé. A Fighting Force-ban sem rugasz-

knok el túlságosan a hagyományoktól: van egy főgonosz, akinek persze sok pénze van arra, hogy megvédje magát, így népes barátai körül tarta maga körül. Van egy hobbija is emellett, a fegyvergyűjtés, de nem egy irigy típus, így kedvenc tárgyait szétosztja barátai között. A díszes társaság érkezésünkre hivatal vendégnek nyilvánít minket, és megkezdődik a harc az igazsáért, hogy bebizonyítsuk, tévedtek. Az események felgyorsulnak, a képernyőn pergő jelenetek pedig kísértetiesen kezdenek hasonlítani egy Bud Spencer/Terence Hill filmre. Nagydarab pofonok zuhannak minden irányba, melyeket repülő emberek követnek. Hátsóink a legegyszerűbb módszerrel értik meg magukat, pusztá érvel. Eszközünk kialakításánál nem hiszem, hogy Jackie Chan lett volna a tanácsadó, ugyanis a legegyszerűbb pofon- és rúgásvariációk vannak többnyire terítéken. Néha el lehet sütni egy-egy összetettebb figurát is, de elég a nyers erő a győzelemhez. Figuránként van egynehány speciális mozdulat, pl. az egyik ruganyos testű karatés hölgy szoros testsimulásból dobálja ellenfeleit, míg a melóknak elég néha egy-egy ütés is az aktuális ellenfél agyoncsapásához. A program háttere egyébként elég változatos és szépre sikeredett, de ez a 3Dfx-es

változatnál érvényesül leginkább, a normál verzió sokszor átláthatatlan a hiányzó transzparenencia effekt hiányában. A terep másik érdekessége, hogy bizonyos mértékig interaktív – egyes tárgyak felvehetők és fegyverként használhatók (pl. rudak, pisztolyok stb.), de akár egy ládával is szép tarolást lehet végezni az ellenség soraiban.

A program nem kimondottan viráglelkűeknek készült, többek között azért, mert hasznos extrák gyűjthetők be mindenféle ládák, autók stb. szétverésével. Az épületekben a falon levő rudak letéphetők, és a tűzoltóbalta is használható a szokásosnál kicsit agresszívebben. A játék apró szépsége ezek, mikor egy frissen szerzett konyalább gyvegyszer eshetünk neki a főcímen statisztikákat felsorolt leendő díjazotoknak. Néhány helyen megvalósíthatjuk a játékban, hogy melyik irányba haladjunk tovább, mely megoldás nagyon emlékeztet a Virtua Cop-ra. A játék maga pedig kissé olyan, mint egy Virtua Fighter Light. A figurák vízszintesen kevés pengőből állnak, így elég bumfordi mozdulatokat tesznek, és a mozgások köre is jóval szűkebbé, mint ott.

A Fighting Force nem mérőoldó – a mászkálás/verekedés játék-stílusban – de azért még nagyon élvezetes (bár kétségkívül nem is egy IQ-teszt, logikai feladványokkal nem terhelik túlzottan a játékosok). A hangulatos kísérelés, és igényes háttérrel hamar felpörgetik az embert, és így nekiesik az ellenfeleknek, míg a játék végére nem ér, ha pedig elbukik, egy ideig megpróbálja újra. A Fighting Force hozza amit a címe ígér, verkedést amia bírja erővel...

Charlie



Ha már elintéztük az ellenfeleket, jöhet egy kis extra tombolás. (Riadás!) a kerék még jól jöhet, ha a rosszfiúk hagyják magukat vezetni.

Értékelés **83**

Eidos Interactive/Core Design
Hardverigény: közepes
Extrák: D3D

Eidos Interactive

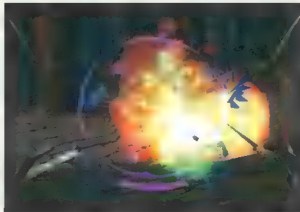
Shadowmaster

Éjszakadás - földindulás

a mikor először meghallottam a Shadowmaster nevet, egyből a Raven első játéka, a Shadow Caster ugrott be a hasonló cím miatt. Nem volt igazam, ez a játék nem nagyon hasonlít a régi kedvence. A Shadowmaster egy gonosz idegen diktátor, aki bolygóközi háborúban áll már évezredek óta. Most újabb alapanyagokra van szüksége a háború folytatásához és a te bolygódát szemelte ki erre a célra. Csak tölöd - és a páncélozott „autódtól” - függ, hogy sikerül-e neki kizsákmányolnia ezt a bolygót is.

Hat különféle fegyvert használhat, mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya is. A lézergyűt túlmelegedhet, a gép-puska pedig csak úgy zabálja a löszert. Egyik nagy hibája a programnak, hogy nem látod pontosan, mikor találsz el az ellenséget. A fegyverek elég egyszerűen megoldottak és kevés is van belőlük, ebből a szempontból a Shadowmaster a többi 3D játék mögé szorult.

Mivel egy járműben ülünk, mozgásunk kicsit limitált. Nincsen ugrálás, úszás vagy bármiféle különleges mozdulat, amit végre tudnánk hajtani. Csak az utakon és a hídakon tudunk közlekedni, ami néha olyan érzést ad, mintha a Rebel Assault egyik pályáján lenne. Oldalra mozogni is tudunk, ami azért elég meglepő egy kekes járműtől. Felfelé és lefelé tudunk néz-



Ismét bebizonyítottuk intellektuális fölényünket...



Oldalazásra(!) is képes harci járműünk

ni, de a felle célzásokat a program elvégzi helyettünk (akárcsak a Doomban).

A zene valami techno/heavy metal keverék, ami egy idő múlva unalmas lesz, de vétek lenne kikapcsolni, mert igen jó hangulatot kölcsönöz a játéknak. A hangeffektek jól sikerültek, kivéve azt, amikor egy ellenség közel jön hozzánk és elkezd rágni a járművet (az a hang leginkább arra hasonlít, mint amikor valaki saját tollért eszik...).

A játék jó nehéz, nincsenek nehézségi fokok, de menteni csak a pályák között lehet(!!!). Igen, jól olvastátok, ez a tulajdonság az, ami igen keményvé teszi a játékot. Hiszen ki akarja két óra kemény munkáját tönkretenni azzal, hogy nem veszi észre a háta mögött megjelenő ágyút és az darabokra lövi. Ilyenkor lehet előlről kezdeni az egészet.

Caris

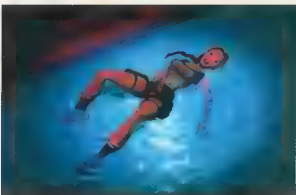
Eidos Interactive

Tomb Raider:

Unfinished Business

Ami az első részből kimaradt

nem is olyan régen, három számmal ezelőtt siránkoztam azon, hogy a Tomb Raider 2 csodálásra adott okot, és hogy a harmadik résztől többet fogok elvárni. Nos, amíg kódolják a folytatást, az Eidos kiadott egy Unfinished Business című „kiegészítőt” a rajongóknak, ami egy az egyben tartalmazza az első részt is. Nem tudom, milyen marke-



Nincs többé kékes-zöld Windows háttér...

ting-döntésnek köszönhető ez az esemény, de valószínűsítem, hogy a kiadó nem szeretné, hogy a játékosok elfeledkezzenek Laráról és „mindenféle” Deathtrap Dungeon-ökre meg Die by the Sword-okra várjanak. A Tomb Raider 2 sikere is hozzájárulhatott a dologhoz, hiszen aki csak a második részzel ismerkedett meg, annak most itt a prima lehetőség, hogy megvásárolja az első. A teljes Tomb Raider-en kívül a CD-ken megtalálhatók a 3D támogatást biztosító fájlok, valamint négy új pálya, egy naptár, egy képernyővédő és néhány háttérkép szürke Windows-unk feldobására.

Az új pályák még a tapasztalt játékosok számára is nagyon nehezek, és sajnos nem csak azért, mert hosszúak és jól megtervezettek, hanem mert rengeteg erős ellenfelet zsúfoltak az új epizódokba, ezért az állásmentések száma már túlmegy az elviselhetőség határán. Az új pályák közül az első kettő egy egyiptomi macskaistenség



Lara Croft esete a tüzes golyókkal

templomában játszódik (sok párdurca, medencére és felesleges futkosásra számíthatunk), míg az utolsó kettőben egy befejezetlen ügy miatt (innen az alcím) Larának vissza kell térnie Atlantisra (itt hatalmas magasságok, sok-sok láva, idegölő fejtörők és életháttér várnak ránk).

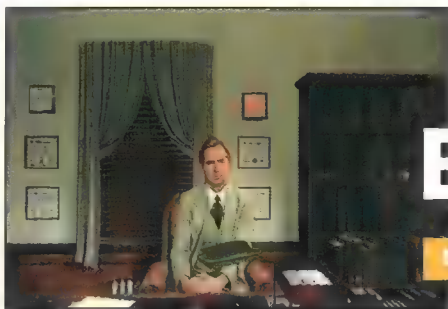
A második CD-n találhatók pluszok kicsit felemásra sikeredtek, kimondhatnánk jó képek mellett jónéhány közepesre is lehetünk. Szerencsére a Tomb Raider azért még ma is nagy név, s bár fénye kissé megkopott, még mindig elszórakoztat. Ezt a két CD-t azoknak ajánlom, akiknek tetszett a Tomb 2, és most mindenképpen meg akarják szerezni az első részt is. Viszont csak az új pályák, képek, és egyéb aprólékok miatt csak a fanatikus rajongóknak érdemes beszerezni az Unfinished Business-t.

Stöki

Take 2 Interactive

Black Dahlia

Színes, képfalvezető thriller



1941-ben járunk, mikor a háborúra készülő Egyesült Államokban – egészen pontosan Cleveland városában – feltűnik az ország első „igazi” sorozatgyilkosa.

Hősünket, Jim Pearson-t, a kezdő COI ügynököt (ez az első amerikai titkosszolgálat, az OSS (és a CIA) elődje) is Cleveland-be vezényelik és azt a feladatot kapja, hogy esetleges náci ügynökök után kutasson, akik valamilyen módon beszivárogtak az Egyesült Államok területére. Pearson első ügye egy, a „Thule testvériségének” nevezett, náci-szimpatizáns szervezet körül bonyolódik. Elődjének irodájából összeszedett kacsatokkal felszerelve Jim felkerekedik, hogy kivizsgálja ezt az ügyet, ezzel is hazáját szolgálva. Az ügy azonban jóval bonyolultabb, mint amilyennek elsőre látszik és elég hamar összefonódik a megoldatlan sorozatgyilkossággal.

Körülbelül ennyit lehet mondani a Take 2 új kalandjátékának, a Black Dahlia-nak a háttértörténetéről, anélkül, hogy bárki is tönkretenném szórakozását és elárlúlnék valamit a játékból. A program megtörtént eseményeken alapul, akik érdeklődnek az igen rejtélyes, megoldatlan bűnügyek után, azoknak a Black Dahlia név ismerősen cseng majd. Az „eredeti” Black Dahlia, egy Elisabeth Short nevű kezdő színésznő volt (vele egyébként találkozni is fogunk a játék folyamán), aki sajnos nem a szerepei miatt lett híres, hanem azért, mert egy máig felderítetlen gyilkosság áldozata lett.



Egy interactive movie-t általában nehéz értékelni, hiszen ezeknél a programoknál a készítők a videókat szinte mindig a játék elé helyezik, talán úgy gondolják, hogy a kicsit gyengébb tartalmat ellensúlyozhatják az animációkkal. Szerencsére ezzel a játékkal nem ez történt, nemcsak a film kedvéért játszikunk vele.

A sztori kidolgozott, látszik, hogy a készítő nem pár perc alatt dobta össze az egészet. Nagyon jól sikerült összemossniuk a valóságot a fantáziával. Olyan valóságos személyekkel is találkozhatunk a játékban mint Eliott Ness, aki valóban nyomozott a Black Dahlia ügyben. (Nessel egyébként az „Aki legyőzte Al Capant” c. filmben ismerkedhetünk meg.)

A kezelés egyszerű és egyben egyszerű is. A játék teljes egészében egérrel

Az áldozatot egyébként a sajtó nevezte el Black Dahlia-nak, fekete haja és sötét színű ruhája miatt. A játékbeli Black Dahlia nem ő, hanem egy nagyon ritka fekete gyémánt, amely segítségével uralni lehet a világot. Hősünk célja természetesen az, hogy a „rosszfiúkat” megakadályozza ebben.

vezérelhető. Mindenki pár perc alatt bele tud az egészbe, nem is érdemes több szót erre vesztegetni.

A Black Dahlia történetét természetesen a videojelenetek viszik előre. Ezek a movie-k nagyon jó minőségűek és teljesen akadémszerűen futnak már egy lassabb konfiguráción is. A Take 2 szerint az alkotók hatalmas gondot fordítottak arra, hogy a játékban minden úgy nézzen ki, mintha a negyvenes évek Amerikájában járnánk. Ezt sikerült is elérniük, a játékosnak teljesen az az érzése, hogy 1941-ben van. Mikor egyik helyszínről a másikra utazunk, gyönyörű, eredeti fekete-fehér animációkat láthatunk. A színészek profin játszanak, egyikük sem esik ki egy pillanatra sem a szerepéből. Sajnos a dobozon hatalmas betűkkel reklámozott Dennis Hopper szerepe elég rövidke, csak egy jelenetben láthatjuk. A movie-khoz hasonlóan a renderelt grafika is remek, ugyanazt a hangulatot árasztja, mint a videók.

Már installálás előtt egy világrekordnak lehetünk szemtanúi: nem emlékszem arra, hogy egy játék elérte volna a 8(!) CD-t. Az hiszem, ebből is kiderült milyen programmal állunk szemben: természetesen egy interactive movie-val.

Hogy tovább pontosítsuk, a Black Dahlia egy félig kaland, félig logikai játék. Aki játszott a Myst-tel, annak nem jelentenek majd sok újdonságot a Black Dahlia logikai fejtörői. A továbbjutáshoz sok helyen valamilyen logikai feladványt kell megoldanunk. Ezek a problémák az igen szórakoztatótól (pl. a törött ablak-üveg összerakása vagy a széttépett távirat helyreállítása) az igazán keményig terjedhetnek. Szerencsére nem csak logikai feladványokkal kell megbirkóznunk,

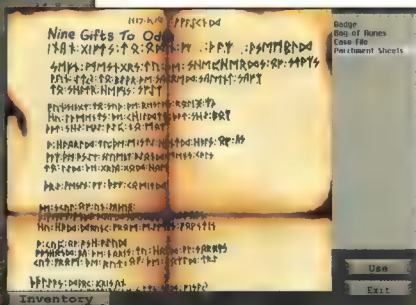
honem igazi kalandjáték-elemekkel is találkozhatunk.

A játék kezelése igen egyszerű, minden funkciót elérhetünk az egérrel. A helyszíneket 3 dimenzióban, hűsünk szemszögéből fedezhetjük fel. Minden szobában teljesen körbefordulhatunk 360 fokban. Az egyes helyszínek között azonban csak „előre lefektett” úton közeledhetünk, ebben különbözik a program például a Tex Murphy: Overseer megvalósításától. Nagyon sok berendezési tárgyat közelről is megvizsgálhatunk, ilyenkor a 3D nézet helyett, egy igen szépen renderelt képet kapunk.

Azt hiszem nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a 8 CD rengeteg jelenettel van tele. Ezek a jelenetek a szó-

A Black Dahlia-ban majdnem mind az megtalálható, amit a kalandjátékokban szerettek. A Tex Murphy sorozatra a misztikus történet és a mozi-jelenetek miatt emlékeztetett, a 3D rendszer, a kristálytiszt hangok és a remek hangulat pedig mind a Zork: Nemesis-t idézték. A program nehézsége és a fejtörők jellege le sem tagadhatná a Ripper hatását. Ami az igazán fantasztikus az egészben, hogy a Black Dahlia-nak sikerült az fenti három klasszikusból a legjobb elemeket felhasználnia és így az eredmény olyan, ami minden haladó szellemű kalandjátékos álma lehet. Érdekes, feszült, látványos és nehéz. Igaz, néha sokat kell olvasni és a fejtörők is kemények, de az egész olyan magával ragadó, hogy nagy kar lenne kihagyni!

De!



Ami azonban ezt a programot jóval az átlag fölé emeli, az a fergeteges hangulat. Az alkotóknak kiválóan sikerült elérni azt a misztikus és félelmetes hatást, ami ezt a játékot jellemzi. Nem lehet igazán leírni, hogy mit éreztem játék közben, a program hangulata engem leginkább a Hetedik című filmre emlékeztetett.

Az előzőekben kiderült, hogy minden adva van ahhoz, hogy egy igazán remek játék kerüljön ki a Take 2 kezei közül. Azt, hogy a program nem lett tökéletes, egyetlen negatív dolognak köszönheti, nevezetesen annak, hogy néhány logikai fejtörő iszonyatosan nehézre sikeredett. A Myst-ben szereplő feladványok sem voltak éppen egyszerűek, de ott azért némi segítséget kapott a szerencsétlen játékos, és előbb vagy utóbb rájött a megoldásra. A Black Dahlia néhány rejtveinye azonban nem ilyen. Volt olyan feladvány, amelyet megoldottam pár óra próbálkozás után, de még akkor sem jöttem rá, hogy miért ez

volt a megoldás. Azt hiszem elég frusztráló lehet sokaknak, hogy azért nem tudnak kinyitni egy faliszekrényt, mert nem tudják, hogy a nyolc különböző kart milyen sorrendben kell megforgatni.

A programhoz egyébként már kiadtak egy 1.1-es update-et is, amely néhány hiba kijavítása mellett tartalmazza a videó feliratozását is. Ez az angolul képtelen tudók számára jó hír, annak ellenére, hogy a szöveg igen jól érthető. A feliratozás azonban sajnos néha egy kicsit csúszik a képhez képest.

A néhány probléma ellenére úgy érzem, hogy a Black Dahlia egy remek program. Aki szereti a különleges hangulatú játékokat, annak mindenképpen ki kell próbálnia. Nem sűrűn jelennek meg jó pszicho-horror játékok mostanában, ezért ajánlom mindenkinek aki egy kis borzongásra és fejtörésre vágyik. Bőven lesz része mindkettőben.

Caris

mitőgépes játékok nagy többségéhez hasonlóan a blue box technika segítségével készülték. Akik nem szeretik a „névtelen” színészeket, azok megnyugodhatnak: a Black Dahlia-ban egy igazi hollywood-i nagygárdával, Dennis Hopper-rel is találkozhatunk.

Talán az eddigiekből még nem derült ki, hogy a Black Dahlia valójában egy pszicho-horror kalandjáték! Aki szeretné a Phantasmagoriát vagy a Gabriel Knight játékokat, azok ezzel a programmal is remekül fognak szórakozni. A vállalkozó kedűeknek egy jótanács: játsszunk vele egész soká és egyedül!

Take 2 Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 8(!) CD

90



Tex Murphy: Overseer

TEX MURPHY ÁTÖSSZAB

Tex Murphy visszatért! A számítógépes játéktörténelem egyik leghíresebb magándeaktívja újra akcióban! Talán sokan nem tudják, de az Overseer már az ötödik olyan kalandjáték, amelyben cinikus hősünk szerepel. Az Access első kalandjátékában a Countdown-ban még nem Tex szerepelt, de az összes többiben (Mean Streets, Martion Memorandum, Under a Killing Moon és Pandora Directive) már őt irányíthattuk. Az első két rész még a hagyományos point-and-click kalandjátékok közé tartozott, de a harmadikban és a negyedikben már egy három dimenziós világban mozoghattunk. Emiatt a teljesen bejárható világ miatt lett siker az Under a Killing Moon és a Pandora Directive is. Mindent ki lehetett nyitni, még akkor is, ha nem volt benne semmi.

Ha akartam, benézhettem az ágy alá vagy a szekrény mögé is. Pontosan ilyen 3D világban játszódik az ötödik rész, az Overseer is. Bár ennek a világnak a megvalósítása nem sokban különbözik az előző résztől (a 3D engine gyakorlatilag ugyanaz maradt), a videók minőségében azért történt változás. Az Overseer ugyanis támogatja korunk egyik legnagyobb számítástechnikai újdonságát, a DVD-t. A normál CD-s animáció 256 szín mellett, kb. 10 frame-mel megy másodpercenként. Ha olyan szerencsések vagyunk, hogy a DVD változatot kipróbáljuk, akkor movie-k minősége hatalmasat ugrik: 16 bites színmélység, 30 frame/sec. Emellett az Overseer Dolby Digital 5.1 AC Audio rendszert használ. Ez azt jelenti, hogy hat (!) külön hangcsatorna van a lemezen (közép, bal-jobb közép, bal-jobb



MIBŐK VÁLTOZÁS?

Nekem a program valahogy nem tudta ugyanazt a hangulatot megteremteni, mint a nagy elődök. Ennek lehet, hogy a grafika, vagy talán a színesek közepes teljesítménye volt az oka, de az biztos, hogy ha lesz hatodik rész, akkor nem fogok sorban állni érte a szerkesztőségekben...

Nagy meglepetést okozott az öt CD mellett meghűződő DVD ROM, amely a játékok fejlődése szempontjából igen csak előre mutat. Izgalmam csak tovább fokozódott, amikor a gépkönyvből pillantva kiszúrtam az AGP támogatást. Gondoltam, végre egy program, amely kihasználja az AGP nyújtotta lehetőségeket.

Az intro movie meglehetősen felémra sikerült. A kép interlaced, ez még nem is lenne olyan nagy baj, de ráadásul a video tömörítő kódjuk nem túl szépen maszkolja a képet. Van egy olyan érzésem, hogy szimplán átkonvertálták az MPEG 2 formátumú file-okat, majd ráeresztettek egy képtömörítőt. A második nagy csalódás Tex irodájának a betöltésekért. Az elem tőlük kép meglehetősen lehangolt: a grafika nem hogy nem szép, de '98-as szemmel nézve enyhén csúnyácska. A sebesség egy PII 266-on 8-12 fps, ami manapság igen kevés. 96 Mb RAM-mal valamint egy 4 Mb-os Riva alapú AGP-s kártyával a program még nem hajlandó teljes részletességgel elindulni. A gyógyír erre a Texture Quality maximumról a felére csökkentése, így a sebesség már kielégítő (20-24 fps). Bosszantó volt, hogy egyes esetekben a program egyszerűen kiszáll a Windows-ba. Ilyenkor csak le kell egy kicsit húzni a Texture Quality-t majd újra próbálkozni.

Echo

Mint már említettem, a játék 3D engine-je pontosan ugyanaz, mint ami az előző két részben is volt. Illetve nem pontosan olyan, hanem jóval lassabb. Jó pár 3D játékhoz volt szerencsém, de olyan lassút szerintem még nem láttam, mint ez a játék. A program sajnos csak az AGP-s videokártyák gyorsító funkcióját támogatja, a Direct3D-t, vagy a 3Dfx-et nem. Ennek ellenére az Access nem tervezi egy update-nek a kiadását, pedig az interneten a kalandjátékos hírcsoportok tele vannak ilyen témájú kérdésekkel. Csak érdekességképpen: a programmal ki lehet iratni az aktuális frame-rate-et a

képernyő aljára. Ez a legrosszabb textúra felbontás mellett is 3 és 5 között változott az én gépem (P120), attól függően, hogy mennyi objektum volt a képernyőn. Ez a szám egyébként egy 233MMX-en sem nagyon megy 10 fölé. Az még egy külön adalék mindehez, hogy az AGP-s videokártyával rendelkezők sem örülhetnek felhőtlenül, hiszen ha 640x480-as felbontás mellett, teljes részletességgel szeretnék játszani a programmal, akkor nem kevesebb mint 128(!) megabyte RAM-ra lesz szükségük (no comment!).

Akiknek tetszettek a sorozat előző részei és túl tudja magát tenni az előbb em-

lített hibákon, esetleg olyan gépe van ami megfelel ennek az igen kényes programnak, vagy csak egyszerűen szereti a nyomozós interactive movie-kat, akkor nyugodtan kipróbálhatja a játékot. Azonban akkor se várjunk csodát, ha erőműünk van, hiszen akkor is csak egy teljesen átlagos játékkal leszünk gazdagabbak. Én személy szerint maradok a Block Dahlia-nál, hiszen annak hangulata és megvalósítása is kenterbe veri a Tex Murphy: Overseer-t! Ezen sajnos még maga Tex sem tud segíteni.

Caris

surround és a mélynyomó). Az hiszem, aki ezt kipróbálja, külön élményben lesz része. Akár a moziban!

A sztori ott folytatódik, ahol a Pandora Directive-ben abbamaradt. Tex rendszeresen randizik vágyainak tárgyával Chelsea-vel, az újságíró hölgygel. A kapcsolat ala-



kulgat, de Tex valahogy nem akarja szorosabbra fűzni a szálakat Chelsea-vel. A hölgy érdeklődni kezd Tex első felesége, Sylvia Linsky iránt, és az érdekli, mekkora szerepet játszott abban, hogy a magán-detektív olyanná vált, amilyen most. Tex ekkor kezdi elmesélni első esetét, amelyben megismerkedett az első feleségével. Az Overseer cselekményének igen nagy része a múltban játszódik, mindent a nyomozó elbeszéléséből tudhatunk meg.

Ha a Sylvia Linsky név ismerős volt, az nem véletlen. Ő volt az első Tex Murphy já-

ték, a Mean Streets egyik főszereplője. Az Overseer gyakorlatilag a Mean Streets „felújított” változata, hiszen ugyanazt az ügyet kell megoldanunk, mint abban a játékban.

Megtudhatjuk, hogy Tex nem volt mindig az a cinikus ember aki ma, fiatalkorában még idealista és optimista volt. Mikor



megnyitja magánnyomozói irodáját, hetik semmi munkája nem akad. Egyszer csak beállít egy fiatal lány és elmeséli, hogy a rendőrség szerint apja leugrott a Golden Gate hídról. Ő ezt nem hiszi el és szeretné, ha Tex kivizsgálná az ügyet. A nyomozó rövid habozás után elvállalja a megbízást, de megszegi a magánnyomozók első és legfontosabb szabályát: „So ha ne szeress bele egy ügyfélbe!”. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, célunk természetesen kideríteni, hogy mi is történt Carl Linsky-vel.

Az Overseer kezelőfelülete egy kicsit megváltozott az előző két rész óta. Most már nincs külön „máskálós” és „kalandozó” üzemmód, minden egy képernyőn történik, így a játék folyamatosabb lett. A mozgás immáron teljes képernyős, a menük a képernyő különböző oldalain gördülnek be, ha az egeret a játéktér szélére visszük. Jobb oldalon a tárgyakat kaptak helyet, mindegyiket megvizsgálhatjuk vagy használhatjuk valami mással. Bal oldalon van az „utazó” menü, ennek segítségével mozoghatunk a különféle helyszínek között. A szereplőkkel való beszélgetés most változott semmit: különféle címszavak közül választhatunk ki egyet a jegyzetfüzetünkben, a gép pedig lejátssza a megfelelő videót. Két fajta rejtvény van a játékban, az első a „szokásos” kalandjáték-feladványokból áll (egy tárgy használata megfelelő helyen), a másik pedig a mostanság nagyon divatos logikai fejtörőkből.

Aki szereti a nyomozós kalandjátékokat és tetszett neki az Tex Murphy sorozat bármelyik előző része, az nyugodtan kipróbálhatja az Overseer-t is.

76

Access Software
Hardverigény: gyors
Extrák: DVD ROM, AGP tám.





Karl Ork Entertainment

Legacy of Time

Journeyman Project 3

Viktor - J. J. J.

Gage Blackwood újra akcióban! A Journeyman Project sorozat 3. részében ismét az ő szerepében kell megvédenünk a múltat. A 24. században vagyunk, ahol a Föld egy Szimbiózis nevű szervezet tagja. Gage, az ötös ügynök a Temporal Security Agency munkatársa, akiknek a feladata megvédeni a múltat a külső beavatkozásoktól.

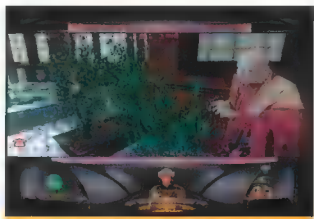
A második rész végén az áruló hármas ügynök megpróbálta a időutazás titkát egy idegen fajnak elárulni, de mielőtt még elszökhetne, Arthurnak, a mesterséges intelligenciának sikerül a szkafoanderébe bejutni és megrognálnia azt. Emiatt a hármas ügynök és Arthur elveszték az időben, feltehetőleg megsemmisültek. A Szimbiózis kissé ideges az eset miatt és felfüggesztett mindenfajta TSA aktivitást. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, egy idegen faj folyamatos támadásokat intéz a szövetség

arcának és alakjának eltárolására. Segítségével bárki alakját magunkra vehetjük – természetesen csak akkor, ha már találkoztunk vele. Minden időben csak úgy beszélhetünk a helyiekkel, ha az adott kornak megfelelő álcázással rendelkezünk. Arra azért vigyázunk, hogy senkit se közelítsünk meg a saját alakjában és ne előtte váltsunk álcát. A játék egyik legjobb ötlete, hogy a szereplők attól függően viszonyulnak hozzánk, hogy hogyan nézünk ki. Érdemes többfajta „álcát” kipróbálni, hogy az emberekől minél több információt tudjunk „kiperéslni”.

Arthur, a mesterséges intelligencia – aki egyébként egy robotra hasonlít –, egyből a játék elején csatlakozik hozzánk és egészen a történet végéig velünk is lesz. Ő igen sok minden egyben: tolmács, megfigyelő és még a beépített help funkciót is magára vállalta. Rengegeteg beszél, ha ezt valaki túl soknak találja, akkor az options menüben ki is lehet kapcsolni. Ha azonban bekapcsolva hagy-

juk, sok érdekes dolgot tudhatunk meg arról a korról, amelyekben éppen járunk. Ha elakadnánk, akkor sincs nagy gond, mert csak a fájltól lévő buborékokra kell kattintanunk és a hűségese Arthur segíteni fog.

A Legacy of Time félúton van az interaktív movie-k és a kalandjátékok között. Ha akarom, akkor movie, mert telis-tele van



úrhajói ellen, Gage és társai pedig egy időszakadást fedeznek fel a Földközi Tengeren, úgy Kr. e. 1262 körül. Ki lehet az? Csak nem az áruló hármas ügynök? Mivel a hagyományos időutazó ruhákat nem lehet használni, Gage egy prototípus – a Kaméleon – segítségével ugrik vissza az időben, hogy kiderítse, mi is okozta a szakadást.

Körülbelül itt kezdődik a játék, amely mindenben az elődeire hasonlít. A kezelés egyszerű, teljesen egérvérezélt. A képernyő felső részén a menük, közepén a játéktér, aló részén pedig a tárgyaink, Arthur és a Kaméleon található. A Kaméleon-ruha érdekessége, hogy képes egy általunk látott személy

Előző részek



A játék a már említett kettősség miatt igen érdekesre sikerült. Benne van mindaz, ami a jó interactive movie-kban lenni szokott: rengeteg videojelenet. Azt, hogy valaki szereti-e ezeket a típusú játékokat, magának kell eldönteni, de a Legacy of Time-ről senki sem állíthatja, hogy nem lett igényesen elkészítve. Hal vanak már azok az idők, amikor egy játéknál halálra nevehettük magunkat a poscsék videók miatt. Szerencsére ezeket a barzalmakat elfelejthetjük, ■ Legacy of Time-ban a videojelenetek szépre sikerültek, még egy lassabb gépen is (P120, 4x CD) akadás nélkül futnak teljes képernyőn. A színészek ugyan valószínűleg nem kapnának Oscart a teljesítményükért, de semmivel sem szerepelnek rosszabbul, mint a hasonló stílusú programokban.

Az igazi újdonság azonban nem a videókban, hanem a játék grafikájában keresendő. A 360 fokos körbeforgás hasonló ahhoz, amit a Zork: Grand Inquisitor-ban alkalmaztak, de az a Legacy of Time-hoz képest semmi! Egy helyszínen bármerre nézhetünk – akár

fel vagy le is – a program folyamatosan számolja a nézeteket. Azt hiszem, megjelent a kalandjátékok következő nemzedékének első hírnöke.

A grafikához hasonlóan a hangeffekteket sincs semmi probléma. Az alkotók is így gondolták, hiszen a játék zenei anyaga hamarosan egy audio CD-n is megjelenik.

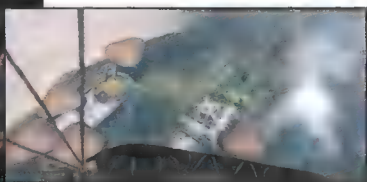
A körtessel semmi gond nincsen, minden addott ahhoz, hogy egy jó kalandjáték legyen belőle. Vagy mégsem? A sztori ugyan remekül kitöltött és magával ragadó – ki ne szeretne Atlantiszon vagy El Doradóban kalandozni – azonban talán túlságosan is lineárisra sikerült. A Legacy of Time-mal játszva végig az volt az érzésem, hogy a készítő által kitaposott ösvényen haladok és ők semmiféleképpen nem szeretnék, ha letérnék erről az útról. Ez egyébként általános interactive movie betegség, ez a program azonban jóval többet kínál, nem titkoltan az igazi kalandjátékok felé kacsingat.

Akit nem zavar, ha egy játékban túlságosan is megkötik ■ kezét, az nagyon jól elszórakozhat a Legacy of Time-mal. A feladványok logikusak, nem fogunk attól elakadni, hogy nem próbáltuk meg a naran-

csot használni a szobron. Az sem hátrány, hogy az adott korról sok érdekes információt is megtudhatunk – Quake-ezésben elfáradt agyunk legalább tanul valami újat...

Mindezeket összefoglalva: én remekül szórakoztam a Legacy of Time-mal. A grafika meggyőző, az pedig, hogy bármerre fordulhatunk, nagyon látványossá teszi a játékot. Elég szereplő van benne, hogy változatos legyen, a megoldandó feladatok pedig érdekesek és nincsenek túlkomplikálva. A sztori jól felépített, könnyen magával ragadja a játékost. A programban csupán pár apróbb hibát találtam. Talán egy kicsit túl egyszerűre sikerült, egy tapasztalt kalandjátékos néhány nap alatt végigküzdeheti az egészet. Hogy a végére még egy jó hír maradjon: a Red Orb-tól eddig is megszokhattuk, hogy a játéka Macintosh-on is futnak. Itt sincs ez másképp, aki olyan szerencsésnek vallhatja magát, hogy munkahelyén hozzáférhet egy Power Mac-hez, az nem csak otthon játszhat a Legacy of Time-mal.

Coris



videókkal (a négy CD-t rendesen megpakolták velük). Ha akarom, akkor kalandjáték, mert tárgyakat kell felvennünk és azokat a megfelelő helyen használni, és rengeteget beszélgetni. A beszélgetés a kalandjátékokban megszokott módszerek szerint zajlik: az előre felsorolt szövegek közül kell kiválasztanunk a számunkra megfelelőt.

A Journeyman Project sorozat előző részeihez hasonlóan, a Legacy of Time-ban is különböző korokban kell tevékenykednünk. Ebben a programban a történelem olyan legendás – és valószínűleg nem is létező –, helyszíneit látogathatunk meg mint Atlantisz, El Dorado vagy Shangri-La. Ezek az ismert helyszínek egy teljesen újszerű meg-

valósításban tárulnak a szemünk elé. Nevezetesen úgy, hogy minden(!) egyes helyszínen 360 fokban körbeforgathatunk. A játék folyamatosan rendereli az általunk látható képet, még olyan extra effektek is benne vannak a programban, mint a tükröződés vagy a lens flare. Ehhez hasonló effektek még nem volt kalandjátékban.

Erőbefejezés 87

Red Orb Entertainment
Hardverigény: közepes

A Riven elsőpró sikere és a Myst reneszánsza újra életet lehelhet egy már-már eltűnő látványjátékkategóriába: a gyönyörű renderelt grafikával készült, logikai feladványokkal és movie részekkel jöcskán megtűzdelt kalandjátékokba. A Red Orb szerencséje, hogy éppen „volt kéznél” egy ilyen stílusú félbehagyott sorozata, a maga idején mérsékelt sikert aratott Journeyman Project. A harmadik folytatás az előző részek jellegzetességeit viseli magán (gyönyörű grafika, magas képesség), de azok hibáit most végre sikerült elkerülni. Most már semmi gondunk nincs a játszhatósággal, érdekesítő, izgalmas és magával ragadó a történet. Úgyesen keverték bele a játék sztorijába a manapság divatos témának számító (ált)tudományos időutazást, és a misztikus-okkult hangulatot idéző Atlantiszt, El Doradót, és a többi legendás helyszínt. Emellett a kalandrész is elég bonyolulttá sikerült. Egy szóval: ilyennek kell lenni egy kalandjátéknak '98-ban!

Hancu

Egyipt 1156 B.C.

Szórakoztató történelemleckék

Cryo Interactive renderelő műsora a szép, de kevésbé intellektuális játékok után egyre grandiózabb projektekbe vágnak bele, többnyire sikerrel. Ilyen volt a Versailles. A játékosnak lehetősége volt, hogy a programban a korabeli Versailles-i kastélyt teremről teremre bejárja, annak minden kis részletét megcsodálva. Természetesen a fejlesztők nemcsak egy „virtuális Versailles-t” akartak építeni, hanem a kalandjátékosok hatalmas táborának is akartak valamit kínálni. A kastélyt benépesítették nemesekkel, korabeli pletykákkal és intrikákkal. Az eredmény egy a francia királyi udvar életét bemutató gyönyörű és élethű korszak leírát, egy közepes kalandjáték keretei között.

Az Egyipt-nél igyekeztek a Versailles érényeit megtartani, és a hibákat kiküszöbölni, ami – többé-kevésbé – sikerült is. Az Egyipt az ókori Egyiptomot, annak hétköznapjait és azon belül hangsúlyozva a fáraók síremlékeit mutatja be. A program készítésénél nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy élethű és minél realisztikusabb korrajz álljon össze. Ennek érdekében a Louvre egyiptológusaival, és a „Cana” szakembereivel korltozottan dolgoztak fel a fennmaradt dokumentumokat, leírásokat és

mációt kap. Az egyes helyszíneken az Omni3D technika révén szabadon foroghatunk minden irányban kb. 270 fokban, míg a helyszínek között a megszokott szakaszos mozgással közlekedhetünk. A grafika gyönyörű, elképesztően élethű, és 3Dfx-en teljesen folyamatos. Talán még soha nem volt eddig kalandjátékban ennyire „ott vagyok” érzésem. Ezen „interaktív enciklopédia” mellett egy hagyományos, hipertext alapú enciklopédia is helyet kapott a CD-n, melyben az ókori Egyiptommal kapcsolatba hozható összes dologról részletesen olvashatunk, számos illusztráció és kép is színesíti a beépített tudásanyagot. Az tudás megszer-



kell menjünk, hogy a bűnösök nyomára bukkanjunk. A kaland folyamán rengeteg figurával találkozunk, így a helyszínek bejárásával és a beszélgetésekből elég jól megismerhetjük az ókori Egyiptom lakóit, gondolkodását, életét is.

Az Egyipt egy nagyon szép kalandjáték a Cryo-tól megszokott stílusban és kivitelben. Aki érdeklődik az ókori Egyiptom iránt, az nagyon szórakoztató módon tud komplex ismeretanyagot szerezni. A kalandjáték rész egy kisebb egységű és lineáris lett, de mégsem hiábavaló rész a CD-n. A karakterek és helyszínek között járva sokkal jobban el tud mélyülni a játékos a korban, és az ismeretanyagot „játékos formában” magáévá teheti. Szórakoztató történelemlecké mindenkiné...

Charlie



maradványokat. A térképek, képek, utazók feljegyzései és minden más lehetséges forrásból származó anyag alapján elkészítették a piramisok és néhány korabeli település modelljét. A játékos teljesen szabadon járhatja be a fáraók síremlékeit, a korabeli falvakat, és ott az érdekesebb tárgyakra illetve képi motívumokra kattintva bőveges háttérinfor-

zését azért itt is megpróbálták színesíteni egy kalandjáték beépítésével.

A történet szerint gonosz útonállók kirabolnak néhány sirt, és a mi feladatunk lesz, hogy fényt derítsünk a történetekre, és felkutatassuk a tetteseket. A kutatás során be kell járjuk a piramisokat (ahol persze ezer veszély vár ránk) és a falvakba is el

80

Cryo Interactive

Hardverigény: közepes

Extrák: hipertextes enciklopédia, 3Dfx

Bemutató film a ZED 1998/4. CD-n



WINDOWS 95

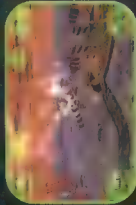
XENOCRACY

A végső csillagháború

*A legcsodálatosabb
űrhajószimulátor PC-re...*

Magyar kézikönyvvel!

Magyar szöveges forgatókönyv hozzá az EcoBIT Multimédia Kft., a Tróliar Interaktív Híradás Művegyeztetési Központ. Minden jog fenntartva!
Info: EcoBIT Multimédia 1777 Sz. Varsányi út 25. Tel.: (1) 351-3078



INTERACTIVE



EcoBIT

LucasArts Entertainment

Star Wars:

Rebellion

Társasjáték CD-ROM-on



Wedge Antilles miután elővasta a konzolon megjelenő üzenetet, lemondóan sóhajtott, s Han Solóhoz fordult.

– Leia Organa hercegnő nagy bajban van, fogságba esett a Sullust-szektorban.

A koreliai csempész arcán megfeszültek az izmok.

– Azonnal ki kell szabadítanunk, összehívom a Hetedik Flottát, a Mentőcsapatot!

Wedge helyeslően bólogatott, a Mentőcsapat jól vizsgázott három hónapja, amikor először szabadították ki a hercegnőt a birodalmiak fogságából. Azóta a hercegnő háromhetente tette próbára a flotta különleges egységének képességeit. Száz nap leforgása alatt ez lesz az ötödik mentőexpedíció Leia szenátorért...

Az előbbi bevezető egy gyakori pillanatképet mutat a LucasArts Star Wars univerzumában játszódó stratégiai játékból, amely a Yavin-i csata után játszódik. A

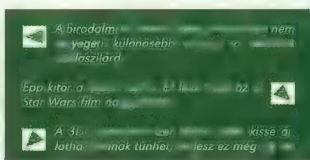
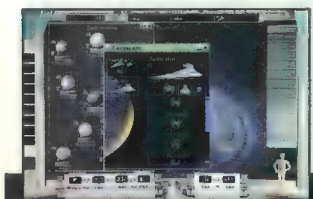
cégtől megszokott színvonalú hangulatos intro után, az ott látható úrsiklóban kezdődik a játék. A feladatunk, hogy a meglévő bolygóinkról indulva, galaktikus birodalmat építsünk ki, az ellenség teljes megsemmisítésével. A Rebellion a Sim City-hez hasonlóan real-time jellegű, napokban méri az időt, aminek múlását tetszés szerint szabályozva, szinte körökre osztottá tehetjük a játékot. Végig a rendelkezésünkre áll a tanácsadó robot, aki amellett, hogy hasznos tanácsokkal szolgál, megkönnyítheti a játékot egyes feladatok átválalásával.

Alophelyzetben (a legkisebbre állítva) a galaxis tíz szektorból, és minden szektor tíz rendszerből áll. Ezek a bolygók fogják a játék kétharmadát eltolni, miközben irányítjuk a termelést és a fejlesztéseket, új épületeket hozunk létre, illetve flottánkat bővítjük, irányítjuk. Mindkét félnek van egy főhadiszállása, ez a birodalmiaknak a Coruscant, míg a láza-

Harc – űrsaták

záró feladatunk, hogy megvédjük az űrsatát, amely azt a területet fogja, amely a Star Wars univerzumában a legfontosabb. A zoom segítségével tudunk közelíteni az űrsatához, és megfigyelni a környező galaxisokat. A zoom segítségével tudunk megfigyelni a környező galaxisokat, és megfigyelni a környező galaxisokat.

A játékban a Star Wars univerzumában a legfontosabb. A zoom segítségével tudunk megfigyelni a környező galaxisokat, és megfigyelni a környező galaxisokat. A zoom segítségével tudunk megfigyelni a környező galaxisokat, és megfigyelni a környező galaxisokat.



Réges régen egy messzi messzi galaxisban... volt egy réges-régi stratégiai játék amit úgy hívtak: Supremacy. Ez a játék nagyon gyorsan korának legjobbjai közé verekedte fel magát, és ott is maradt közöttük egy jó ideig. De az idők változtak, új csillagok tűntek fel és a program hírneve lassan kopásnak indult, már-már a teljes feledéssel fenyegetve. Ekkor tűnt fel szinte mentőangyalként a LucasArts, aki leporolva, átalakítva és '98-as színvonalra emelve újra kiadta, persze a Csillagok Háborúja trilógia világának köntésébe öltöztetve. Ez olyan szépen hangzik, hogy nem is lehet igaz – gondoltam –, és sejtésem sajnos be is igazolódott. Hiába vannak hangulatos és tényleg élvezhető elemek a játékban, például karakterrendszer vagy az előző játékokban már megjelent egységek (Tie Defender, Dark Troopers) kombinálása, ha ezek teljesen beleesznek a játék monoton lassúságába. Félreértés ne essék, nem az a bajom a játékkal, hogy hosszú, hanem hogy unalmasan hosszú! Ezenkívül a karakterek és flották nyilvántartása a játék közepétől kezdve (amikor már mindegyikből kb. tíz van) egyre nehezezebbé, majd végül egyenesen követhetetlenné válik. Lehet, hogy én vagyok túlságosan türelmetlen és nagy igényű, a verbális stratégiák és Csillagok Háborúja fanatikusok csak legyintenek majd apró agyálomra, de én személy szerint többet vártam ettől a játéktól.

Somatic

Az űrstratégiákkal mindig az volt a bajom, hogy a kerettörténetek túl erőltetettek éreztem. A Rebellionnál adva volt a méltán világhírűvé vált világ, de be kellett látnom, hogy ez magában még kevés egy jó stratégiai programhoz. A játék engem inkább egy szépen kivitelezett, de kissé unalmas – bosszantó apróságokkal megtűzdel – társasjátékra emlékeztetett. Roppant idegesítőnek találtam például, hogy Palpatine, a galaxis mindenható ura, a Warcraftban harcosoktól megszokott *As you wish*-sel reagált parancsaimra. Nem igazán értem, hogy kinek a szerepét is töltöm be, hogy mindenkit én irányítok. Nem nyerte el tetszésemet a 3D-s horcend-szer se, aminek komplexitására oly büszkék voltak alkotói: öt manőver és két taktikai utasítás, ennél még az 1991-es (vagy régebbi) Centurion is többet tudott. Az egyetlen pozitív újdonságot a karakterek rendszere hozta. Ebben a részben kétségtelenül találkoztunk néhány eredeti ötlettel, de ezen kívül közel sem azt nyújtotta a Rebellion, mint amit vártam tőle!

Svindler



doknál nincs állandó helye, bármikor áttelepíthető.

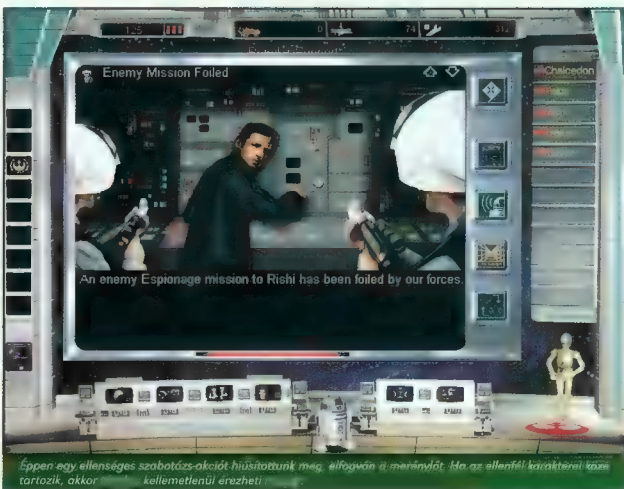
A létrehozandó építményekhez, egységekhez természetesen szükség van megadott mennyiségű nyersanyagra, de mivel az idő múlásával mindennek romlik az állapota, a létrehozott objektumok fenntartási (karbantartási) költséggel is rendelkeznek.

Az építkezést nem bonyolították túl, össze se lehet hasonlítani a Dune 2-féle real-time stratégiai játékok sokszínűségével, egyedül arra kell figyelni, hogy legyen elég energia a bolygón. Újdonságnak számít viszont, hogy ha egy épületből több van az adott rendszerben, akkor a számával fordítottan arányosan csökken az általa gyártha-

tó egységek gyártási ideje. Azonban hiába van például négy hajógyár egy bolygón, egyszerre csak egy egységet tudunk gyártani (nem lehet minden gyárban másfajta).

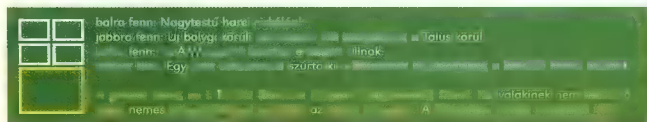
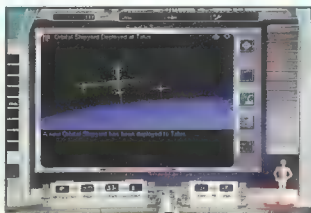
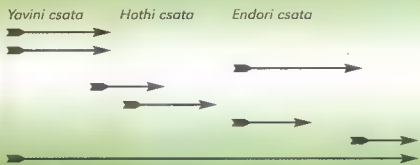
A játék folyamán az eddigi Star Wars játékokból és a filmtrilógiából jól ismert hajók nagy részét irányíthatjuk, így a lázadoknál – többek között – építhető a B-wing és a Mon Calamari Cruiser, míg a másik oldalon felépíthetjük a Birodalom superfegyverét, az egy egész bolygó megsemmisítésére is alkalmas űrbázist, a Haladásillagot (egyszerre akár többet is alkalmazhatunk).

Néhány – a trilógiából jól ismert – esemény bizonyos időperiódusokként tőlünk függetlenül is bekövetkezik. Ilyen például



Időrendi táblázat

X-wing
Rebel Assault
Tie Fighter
Dark Forces
Rebel Assault II.
Shadows of the Empire
Jedi Knight
Star Wars: Rebellion



Más vélemény

A LucasArts Star Wars témakörben sokféle alkotást mutatott fel az eddigi évek során, volt közöttük szimulátor, akció, first person shooter, logikai, mázskálós, de stratégiai játékok még nem láttunk tőlük. Eddig.

A Rebellionnal végre valóra válthatjuk elképzeléseinket, melyeket a többi Star Wars játéknál (vagy akár a filmtrilógiánál) dédelgettünk: mostantól a mi kezünkben lesz a lázadó szövetség (vagy akár a Birodalom) erőforrásainak, flottáinak, csapatainak irányítása. A játék sikerének a kulcsa ismét a megszokott Star Wars képlet – ez a világ el van találva, majdnem mindegy, mit alkotnak benne, az tetszeni fog a Star Wars rajongóknak (és belőlük bizony jó sok van). Ez persze még nem gond, ettől a filozófiától még lehet jó a játék. Nos, jelen esetben a Rebellion igen jó.

A LucasArts-tól szinte mindig kapunk valami többletet, mely nem lopott, hanem eredeti ötlet. Jelen esetben mit vár(hat) el az ember egy ilyen kaliberű játéktól: lehessen benne épületeket, hajókat, csapatokat építeni (ehhez kelljen valami nyersanyag, amit szintén nekünk kell előteremteni), kutatásokat végezni, és csatázni. A Rebellion ezeknél jóval többet nyújt nekünk, például a karakterek terén. Mindkét oldalon ismerős figurákkal fogunk találkozni, akik szerves részét képezik a játéknak. Küldetésekre küldhetjük, (diplomácia, kémkedés, és még sok minden), flották élére állíthatjuk őket stb. Ez egy nagyon jó húzás volt a készítőkét!

A játék fejlesztgetős része valós időben zajlik. Nyilván sokat aszalódtak a kérdés fölött a fejlesztők, mire így döntöttek. Szerintem jobb ez így. Ellenkező esetben sokkal könnyebb lett volna a játék, illetve bele kellett volna építeni a nehezítő körülményeket, ellensúlyozandó a körökre osztott játékmenetet.

Az előbb azt írtam, hogy a Rebellion jó, de nem fűztem hozzá, hogy sokkal jobb is lehetett volna. Például a csatarendszer grafikai kivitelezése kicsit egyhangú, igaz hogy 3D-s (szemben pl. az Imperium Galactica 2D-s rendszérével), ami jóval nagyobb stratégiai érzéket követel meg a játékostól. Ugyanakkor viszont figyeltek a különböző hajók harci teljesítményeire és lehetőségeire, azaz igen komplex a csata. Mégis, gondoljunk bele, mekkora húzás lett volna a csatarendszerbe az X-wing szimulációját beépíteni!

A másik alapvető problémám a játékkal, hogy hosszú távon egy „kicsit” egysíki. Ez alatt azt értem, hogy ha elkezdünk játszani, és van egy jó stratégiánk, azzal simán megnyerjük a játékot. Nincsen semmi tempóváltás, váratlan esemény, ami megnehezítené az életünket.

Iwo

Karakterek, missziók, speciális egységek

A Jedi-kultúra nagy részét a Jedi szellemek jellegű lények képezik, a Muttaként ismert lények pedig a káosz és a pusztítás szimbólumaként jelennek meg. A Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

Ha egy Jedi a galaxisban mindenütt jelen van, akkor a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

A Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

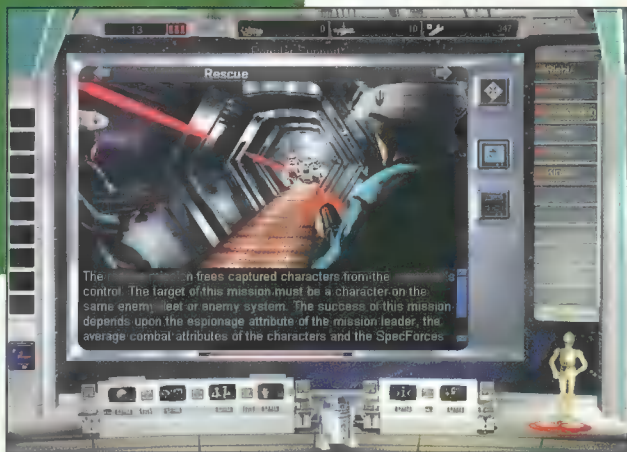
A Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

A Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.



A feladatok elvégzéséhez a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

A feladatok elvégzéséhez a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.



Luke tanulmányi útja Dagobah-ra, illetve Han Solo elhurcolása Jabba palotájába. Ezek a momentumok nagyon felébbrök a játék hangulatát. Természeti csapások is nehezítik életünket, ugyanakkor szerencsés esetben ezek által új erőforrások is juthatunk.

A győzelem elérése érdekében nem elég csupán a hadsereg fejlesztésére koncentrálnunk, a diplomáciai eszközök gyakran sokkal célravezetőbbek. A jól kiépített

kémhálózat is létfontosságú, mivel nélküli az ellenfél két kulcskaraktere könnyedén eltűnhet a galaxis homályában. Mivel a játék a galaxisban mindenütt jelen van, és a Jediok a galaxisban mindenütt jelen vannak.

Folytatva az előző játékok irányvonalát, ez a program is rendelkezik többjátékos üzemmóddal. A már megszokott modem és hálózatos kapcsolat mellett, akár a Diablo battle.net-jéhez hasonló ingyenes internetes játékos közösségekben is játszhatunk.

Becsatlatok Svindler

Értékelés 84

LucasArts Entertainment
Hardverig: közepes
Extrák: multiplayer





Armor Command

Az első klón az új stílusból

Alig egy-két hónapja, hogy a zseniális Battlezone napvilágot látott, máris megjelent első követe, az Armor Command. Az esemény jelentősége korántsem elhanyagolható: a real-time stratégiai játékoknak egy új, komplexebb irányzatát láthatjuk megerősödni, s az sem kizárt, hogy a tendencia erősödni fog. A kérdés magától adódik: lehetséges, hogy a jövőben a C&C-klónok helyett Battlezone-klónok fogják elársztani a játékokat polcait? Talán hiba lenne az Armor Command-ot egyszerű klónként kezelni, hiszen már jóval a Battlezone előtt elkezdtek a fejlesztését, és nem kisebb név, mint Edward Kilham vezette a projektet, aki az X-Wing vs. Tie Fighter és a Mechwarrior 2 elkészítésében is részt vett.

A játék kerettörténete meglehetősen egyszerű és a szűkszavú kézikönyv sem szolgált újabb adalékokat az intrónban szereplő sztorihoz. 2099-et írunk. A Földön minden rendben, az Egyesült Földi Föderáció (UTF) rendet tart, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy az emberiség újabb és újabb galaxisokba teszi be a lábát. Az egyik ilyen - jórészt még felfedezetlen - galaxisban aztán megtörténik a baj. A földiek találkoznak a Vráss-okkal. A randevú már csak azért sem sült el jól, mert a fejlett technikával rendelkező Vráss-oknak az a napi nyolc órás szórakozásuk, hogy más fajokat leigáznak és robszolgásgorba taszítanak. Mivel az idegenek semmi okát nem látják

annak, hogy az emberekkel kivétel tegyenek, azonnal támadnak. Véres háború alakul ki, melynek téje a Föld és a földi férfiak, asszonyok, gyerekek sorsa. Természe-



tesen az lesz a feladatunk, hogy a csapatok tábornokaként visszakeressük a Vráss-akat anyabolygójukra, a Vráss parancsnok bőrébe bújva pedig az emberek „betörésében” segídkezhetünk.

Az akción és a csapatok irányításán kívül az építés és a nyersanyagok bányászatának megszervezése is a mi vállunkra fog nehezedni. A játék tehát bonyolult, és ráadásul nem is könnyű (a készítő 60 óra játékidőt ígérnek). Egy real-time stratégia, melyben a csatáerről irányítjuk az eseményeket, és bármelyik pillanatban elhalálozhatunk. A kétszer 24 küldetés előtt éppen ezért érde-

mes végigjátszani a gyakorló pályákat, mert a kezelést kissé nehéz megszokni. A bonyolult játékhoz ugyanis értelemszerűen bonyolult irányítás társul. Az egér mellett tuatnyi billentyűt kell használnunk, és ezeket bizony nem árt begyakorolni. A feladatok teljesítésénél a kis térképen kívül hasznosak lehetnek a különféle kameranézetek is, melyeket mi magunk is irányíthatunk.

A küldetések kelően változatosak, és abból a szempontból az egységeinkre sem lehet panaszunk: a földieknek 10 féle épületet és 19 különböző egységet használhatunk, míg a Vráss-oknak kettővel többet. A szokásos sablonokat a gyors, ám gyenge feldehítrepülőktől kezdve az erős, ám lassú tankon át egészen a radarzavaró egységekig itt is megtaláljuk. A játékmenet is ismerősz lesz mindenki számára, csak az új szemléle-

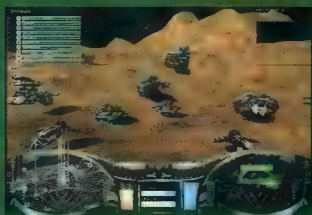


Armor Command vs. Battlezone

Az emberek mindkét játékkal ismerkedtek, és mindkettőt élvezték. De a Battlezone egy sokkal egyszerűbb játék, az Armor Command pedig sokkal komplexebb. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség.

vább képe az emberek elszórakozni a játékban.

Mindenekelőtt a játékmenet. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség.



előtti ismerősökkel ellentétben és a játékban. A játékmenet. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség. A Battlezone egy egyszerű stratégiai játék, az Armor Command pedig egy real-time stratégiai játék. Ez az egyik fő különbség.

Manapság, amikor a cégek stratégiájára leginkább a „másoljuk le a másik sikerét” taktika a jellemző, igazi ritkaságnak számít az az esemény, hogy egyszerre két cégnek jutott eszébe ugyanaz a jó ötlet. A Take 2 és az Activision fejlesztői nagyjából egy időben találták ki, hogy készítenek egy olyan real-time stratégiai játékot, mely a harctéren játszódik. A két játék megjelenése is egy időszakra, 1998 első negyedévére esett, úgyhogy a Battlezone és az Armor Command majdnem egyszerre okozta ugyanazt a meglepetést.

Végül is az Armor Command piacra kerülése két hónappal maradt el a Battlezone-é mögött, és ezzel nem járt túl jól. Az akaratlan összehasonlítás ugyanis ezek után elkerülhetetlen. Az Armor Command-ot rengetegen klónnak fogják tekinteni, pedig több annál. Egy olyan játék, amely egy kicsit másképpen valósította meg ugyanazt az ötletet, mint riválisa.

Az Armor Command egy jó játék. Technikai megvalósításai nagyszerűek, és a játékmennel sincs gond. Ami nem tetszett, az mindenekelőtt a neoprimitív „alien vs. human” keretsztori, mely nem igazán fogott meg, és nem tette lehetővé számomra az igazi beleélést. Az első pillantásra gyönyörű kivitelezésben is nagyot csalódtam, amikor egyik tankom átgördült a másikon. A játék audio-elemait pedig nem tartom nagy durranásnak.

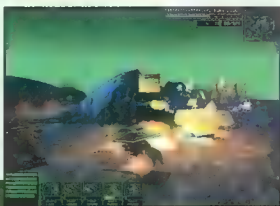
Ha az Armor Command három hónappal ezelőtt jelent volna meg, hamar a kedvencemmé vált volna. Most viszont, hogy már a B.U. (Battlezone Utáni) első évet írjuk, csak egy „jó”-ra minősítem. Csak azoknak ajánlom, akiknek tetszett a Battlezone, és akik az engine szépségeiért cserébe képesek elnézni a hangulat igénytelenségét és a bugokat. Azoknak viszont nagyon.

Stöki

MÁS VÉLEMÉNY

Az Armor Command egy igényesen elkészített, korrekt játék, de egy hatalmas hibát elkövettek a készítői. A Battlezone után jelentették meg a programot. Ez az „apróság” pedig megpecsételte az AC sorsát. Hiszen az ember önkéntelenül is megpróbálja az eddig megjelent hasonló stílusú játékkal összevetni az új jövevényt, és kijelenti, hogy majdnem minden területen a BZ kerül ki győztesen. Példának okáért az AC grafika kifejezetten kellemes, de az ellenséges űrhajók néha hajmeresztő sziluettek formájában jelennek meg. Valami történetecské is tartozik a programhoz, de hol van ez attól az élménytől, amikor egy szöveget kötélek élén írhatjuk a jenkiket!

-csonti-



tesz lesz nehéz megszokni. Egy Command & Conquer, mely megjelenítésében a Mechwarrior 2-re, a küldetésrendszerében pedig a Tie Fighterre emlékeztet. A két fél kellően kiegyensúlyozott, tehát az egymás elleni játéknál (amiben maximum négyen vehetünk részt) ez nem lesz probléma. Az egy játékos küldetésekben pedig jól épülnek egymásra



a feladatokat, s nem válnak unalmassá. Ezt olyan apróságoknak köszönhetjük, mint az ősi romokban található új technológiák, vagy a galaxis őslakos civilizációjának képviselői, akik éppúgy segíthetik munkánkat, mint ahogy hátrálthatjuk.

Az Armor Command kivitelezését szinte csak dicsérő jelzőkkel lehet illetni. Gyönyörűen megjelölt tájak, az Incoming-ban láttakhoz hasonló effektek, és poligon-technikával készült egységek teszik a játékot igazán élvezetessé. Természetesen a 3D kártya alapkövetelmény, anélkül nem is érdemes elindítani a programot (több, mint 10 különféle kártyát támogat a program). A küldetések közötti movie-k is szépek, bár látszik, hogy erre már nem jutott olyan sok idő, mint a nagyszerű engine-re. Igazából csak egyetlen momentumnál vontam össze a szemöldökömet, de ott nagyon. Az egységek ugyanis képesek egymáson átsétálni.

Semmi ütközés, semmi kikerülés, szépen átanimálnak egymáson. Ezt azért illet volna normálisan lekezelni. A hangok és a zene is megfelelőek és jól szólnak, bár nem ezek az erősségei a játéknak.

Az Armor Command egy érdekes program. A harcászati akció és parancsolgatás egyedi hangulattal ad a küldetéseknek, melyet a kameranézetek koronáznak meg. Az engine-je jó, és ez nagyon fontos. A kivitelezésbeli apró bakikon pedig hamar túlteszi magát a stratégia-rajongó. Érdemes hát kipróbálni mindenkinek, aki örömet lel a Battlezone-ban.

Értékelés 83

Take 2 Interactive

Hardverigény: közepes

Extrák: multiplayer, internet, az összes ismert 3D kártya támogatása



Starcraft

Az új csillag

Bevezető

Talán sokan egyetértenek azzal, hogy kevés játékot várt úgy a közönség, mint a Starcraft-ot. A stratégia-rojgók mindennap lágtak az interneten, hátha sikerül megtudniuk néhány új információmorzsát az új programról. Rádásul a cég – azért is, hogy növelje a felhajtást a Starcraft körül –, leendő vásárlóival teszteltette a béta verziót, és ezer szerencsés hónapokkal ezelőtt játszhatott a kezdeti verzióval. Ezek után nem meglepő, hogy a levelező site-akon hat éves kislányok hisztizésére emlékeztető hangvételben követelték a Starcraft-ot a játékosok...

Más vélemény

A Warcraft és a Warcraft2 után úgy gondoltam, hogy a Starcraft is nagyon jó lesz, bár valószínűleg hiányozni fog a fantasy beütése. Na, csak ebben tévedtem. Úgy oldották meg ezt a kérdést, ahogy azt kell. Bár nincsenek varázslatok, de azzal egyenértékű opciókat építettek be, új köntösben. Mindhárom faj szépen kidolgozott, más-más stílusú játékra adnak lehetőséget. Az irányíthatóságot nagyban feljavította a group-ok készítésének lehetősége, valamint a láncolható parancsok. A multiplayer egy külön történet. A 11 féle játékkal jócskán megleptek. Figyelem!!! Csak rutinos játékosoknak ajánlom, hogy egyszerre több számítást tegyenek be ellenfélnek. Borzalmas, mit tud csinálni a Zerg fajjal. A Zergnek egyébként is a legszaporábbok. Összegezem arra a megállapításra jutottam, hogy itt minden a helyén van. Nagyon szép grafika, nagyszerű zene, tuti hangok. Játékra felle!!!

Mr. Sünsertés



Jelentjük, hogy a Starcraft megjelent (mire ez a cikk nyomdába kerül, már hazánkban is kapható lesz) és előjáróban csak annyit, hogy megérte várni. Minden tudása ellenére a Blizzard-nak nem volt könnyű dolga a rá nehezedő nyomás miatt. A Warcraft és a Warcraft 2 sikerei miatt ugyanis 1998 közönségének elvárása hihetetlenül magas lett. Az újabb „craft”-nak majdnem tökéletesnek kell lennie, de legalábbis biztosítania kell a régi hangulat, az új környezetet és a mai színvonalon tökéletes harmóniáját.

Azért játszom

Fordulatos, izgalmas sztori vonul végig a játékon, melyet az egyes küldetések előtti párbeszéd és eligazítások tartanak

életben. A három választható fajnak (Terranok, Zergok, Protoss-ok) mind megvan a külön indítekaik, melyekkel – háló az aprólékosan megszerkesztett forgatókönyvnek – a játékos könnyen azonosul.

Ha a Terranokkal játszunk, megtudhatjuk, hogy ők a földi emberek leszármazottai, akik a túlnépesedés miatt néhány úrhajón lefagyasztott állapotban elhagyták az anyabolygót, hogy új hazát találjanak. Sajnálatos módon útközben egy baleset miatt kénytelenek voltak a legközelebbi kapár bolygóra letelepedni, majd létrehozták a Konföderációt, mely a szétszóródott kolóniákat egyesítette és hatalmi szervként is funkcionált. A Konföderációnak azonnal akadt néhány ellensége, akik nem nézték jó szemmel a diktatúrát. A marakodást végül

is két esemény szakította félbe: A Protoss-
ok és a Zergek felbukása. A derek hu-
mánok azonnal támadtak, és nemskára
kiderült, hogy a Protoss-ok nem is rossz
szándékúak, ellenben a Zergek gyetienek
és harcosok. A felismerés eredménye lett
egy szövetség a Protoss-ok és a Terranok
között, mely a Zergek megsemmisítésére
irányult. Így hát: "Protoss – Terran, két jó-
barát, együtt ől Zergek hadát", azaz
Terranokkal az lesz a játék célja, hogy a
Zereket elimináljuk.

A Zergek szemszögéből természetesen másképpen fest a sztori. A Zergek története egy másik fajjal, a Xel'Nagóval kezdődik. A Xel'Naga egy fejlett, felsőbbrendű nép volt, aki az evolúciót befolyásoló akarta megteremteti a tökéletes fajt. Próbálkozásának első eredményei lettek a Protoss-ok, akik – lévén, hogy túl nemesek és jók voltak – nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket. Ezek után a Xel'Nagók a Zergeket alkották meg, akik jóval több reménytel kecsegtettek, mivel irányítva voltak. ■ Felső Tudat révén képesek voltak

Multiplayer

[illegible][illegible]

Nem tudom, ki hogy van vele, de én utálom, amikor a fagyit igénytelen keserűostya tölsérbe teszik. Olyankor a finom gombócok elnyalogatása után elkerülhetetlenül jön az égett íz, ami beleront az addigi élvezetbe. Pedig a tölsér fontos szerepet tölt be: az tartja a gombócokat.

A Starcraftról a fenti hasonlat juttat az eszembe. A hangulat, a kivitelezés, a sztori – minden a helyén van, csak az engine, az egész játék lelke rotni bele az összképbe. Az 1998-as színvonal nem csak szebb grafikaiab meg jó hangokból áll, hanem az engine az, amit mindenkéltől pofozni kell. A Myth és a Total Annihilation megmutatta, hogy a stratégiai játékoknál is létre lehet hozni valódi 3D megjelenítést. Ezek után nem értem, hogy a Starcraft miért másfél-évtől évvel elzöttől módszert használ. 3D izometrikus megjelenítés egy ide Blizzard-játékban – ez azért övön alul ért. Igaz, ez volt az egyetlen említésre méltó negatívum.

amit találtam a programban, de úgy vélem, ez roppant súlyos hiba.

A grafika és a hangok azonnal ledigtek ■ lábamról, az apró poénok pedig még jobban feloldották a meglepően ötletes sztorit (a kedvencem az, amikor Kerri-gon, a gondolatlovó képességekkel rendelkező bombanő ledísznázza Raynort, mert az ■ hálgyeg kapcsolatos mindenféle izgalmas dologra gondol...) A hangulat jól eltáltál, talán az egyetlen, amely megütö a Warcraft 2 színtjét, amelyről mindig is büszkén hirdtettem, hogy a leg-hangatosabb real-time stratégiai játék, amelyre valaha is találkoztam.

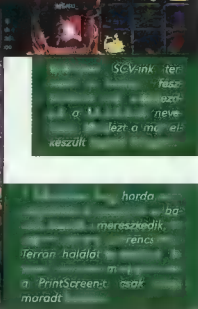
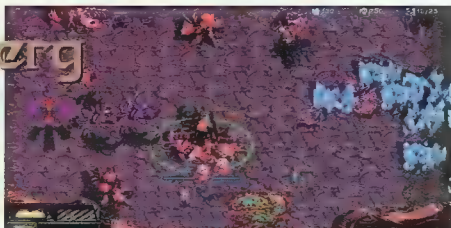
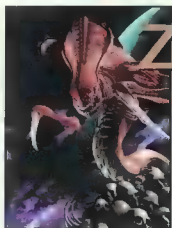
Rengeteg eredetiség, kitűnő játék-egyensúly, változatos küldetések – a Starcraft egy és többszemélyes játékban is az egyik legjobb játék, amely az idén megjelent, de – az engine említett hiányosságai miatt – nálam nem taszította le a Total Annihilation-t a trónról.

Stöki

arra, hogy más, legyőzött fajok képességeit – saját génjeikben hordozzák tovább. Eből hajlamukat hamosan a Xel'Nagón is kipróbálták, azaz kiirtották az ősi faj, és annak képességei révén még erősebbek lettek. A játék kezdetén a Zergnek már csupán egyetlen egyenrangú ellenfelük van: a Protoss faj. A Zergekkel tehát a játék célja az lesz, hogy kiirtsuk Protoss-okat, megszerezve azok pszionikus képességeit is. Mellékese a Terrannokkal is habórúba fogunk keveredni, hogy megfertőzzük egységeiket saját katonáinkként használniuk fel.

A Protoss-akat választva megint csak egy teljesen új történetet kapunk. A Protoss-ok ugyanis már vagy 200 éve figyelték a Terranokat, amikor egy rutinfeladítás során rábukkantak a Zergekre. Innenőt kezdve figyelemmel kísérték őket is. Mire rájöttek ■ Zergek képességeire és tulajdonságaira, már rengeteg megfertőzött Terran-kolónia hevert a bolygókon. A Protoss-ok kötelességüknek érezték, hogy segítsenek az embereknek, de később rá kellett döbbsniük, hogy a saját életüket is éppúgy meg kell védeniük, mint a Terran-akat. Itt kapcsolódunk ■ iktékbe.





Más vélemény

Ha egy játék elavult engine-nel rendelkezik, akkor ezt csak egyvalomivel lehet jóvá tenni, mégpedig a hangulattal.

Szerencsére a Starcraft esetében ez sikerült. Látszik, hogy sokat dolgoztak a történeten, gondolkodtak a játékegyensúlyon (végre!). Sajnos erre szükség is van, mert maga a játék nem a legjobb. Nekem a nem túl nagy sikerű Warwind jutott róla eszembe, és van egy olyan megérzésem, hogyha nem törődnek ennyit a hangulattal, (és a játék címe nem Starcraft lenne...), akkor valószínűleg annak a sorsára jutott volna.

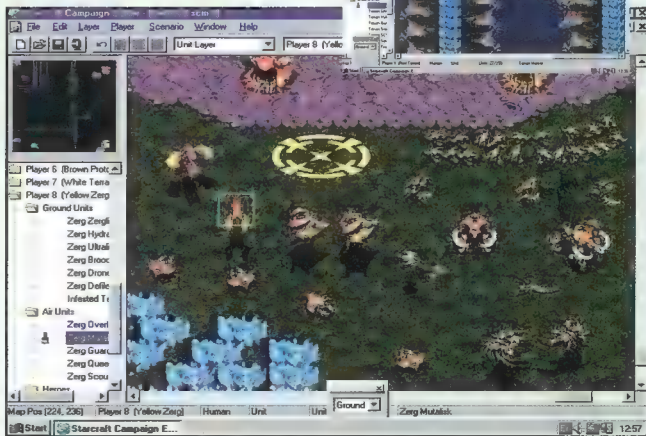
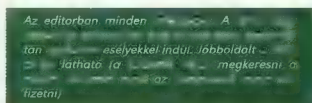
Felvetődik a kérdés, hogy akkor Total vagy Starcraft? Hogyha a Totalnak nem lenne olyan csapnivalóan rossz kerettörténete, akkor fényvévekkel verné a Starcraft-at, pedig előbb jelent meg. A TA-ban olyan új lehetőségeink vannak, amik tényleg addig nem látott megoldásokat hoztak a real-time stratégiai játékok világába.

Itt a Starcraft-ban sajnos erről szó sincs. Noha a hangulat miatt a két játék nálom szinte egyenrangú (egy kicsit azért elbillen a mérleg a Total javára...), azért ne felejtjük el: a TA egy új mérföldkő volt a stíluson belül, a Starcraft pedig csak egy új játék (bár nagyon jó játék).

ender.edge

Az engine és a program lehetőségei

Azok, akik a Total Annihilation után a Starcraft-tól is 3D-s engine-t várnak, csalódni fognak. A program ugyanis a KKNDe már régebben megismert 3D-izometri-



kus módszert használja, mely ugyan háromdimenziós benyomást kelt, de valójában a játék csak két szinten (plusz a repülő járművek szintjén) folyik. A felemás megoldás érdekes és változatos pályákra ad lehetőséget, és a tervezők a lehető legtöbbet hozták ki az editorból.

Az egységek mozgatójának és a gép taktikáinak intelligenciájára sem lehet panasz, az egységek nem akadnak el a tereptárgyakban, és az ellenfelek is kellően okosan reagálnak a gonoszságainkra. Erőátcsoportosítások, több irányból történő támadás, az egységek képességeinek maximális kihasználása – mindent tud a játék, amit egy AI-nek tudnia kell 1998-ban.

A fentiekhez nagyon jó irányítás és kezelőfelület társul, mely a Warcraftokban már begyakorolt vezérlésre alapul. Az infoblock ezúttal a képernyő alján található, és minden eddiginél részletesebben tudósít egységeink, épületeink állapotáról és képességeitől. Szerencsére láncolat parancsokat is megadhatunk, bár a Total Annihilation-énél jóval primitívebb formában.

Minden adott tehát egy jó egyszemélyes játékhoz, melynek során fajként 10 küldetésben válthatjuk meg a világot és alakíthatjuk a galaxis történelmét. A küldetések nagyon változatosak, és hihetetlenül ötletesek (a kedvencem az, amelyikben az a cél, hogy 30 percig túéljünk). Az egyes hadjáratok egyébként a nehézségi fokozatoknak is megfelelnek, vagyis a Protoss-okkal lesz a legnehezebb dolgunk, míg a Terranokkal kapjuk a legkönnyebb küldetéseket. Azoknak, akik már unják az egyjátékos üzemmódot, a Blizzard tizenegy(!) féle beépített multiplayer lehetőséggel, és negyven erre a célra szerkesztett pályával kedveskedett

War, War2, Star,... Star2?

Kedzetben vala a Dune 2, mely a manapság divatos real-time stratégiák abszolút őse volt. Ez a nagyszerű program 1993-ban jelent meg, s a Blizzard alkotói egy évvel később tulajdonképpen a Dune 2-t másolták le, amikor a Warcraft-ot fejlesztették. A Warcraft tehát néhány új opciók kívül (varázslatok, idézések) nem hozott sok újdonságot. 320x200x256-os VGA felbontáson carmogott, nagyon lassú volt a játékmenete és a kezelése (például nem lehetett több egységet egy-

szerre kijelölni, és a mozgásparancsokat külön kellett kiadni). Minden hibája ellenére a Warcraft már megcsillantott valamit a folytatások zseniális hangulatából, s a ma már egyszerűnek számító kivitelezés dacára akkoriban remek kis játék volt. Az orkok ütöttek az embereket és viszont – a nagyközönség pedig vitte, mint a cukrot.

A folytatás nem is maradtott el, másfél év múlva már a boltok polcain volt a Warcraft 2, mely joggal pályázhatna a „minden idők leghangulatosabb játéka” címre. A második rész már 640x480x256-

on futott, és grafikájával, zenéjével, de mindenképp hangjaival elképesztően jó atmoszférát teremtett. A játékmenet pergő és gyors volt, és már nem voltak kezeléssbeli hiányosságok sem. Minden szebb, jobb lett, csak a küldetések voltak kissé unalmasak és egyformák.

A Starcraft-ra két évet kellett várni, és ez meg is látszik rajta. Hicor grafika, rengeteg ötlet és újítás, hangulati tökély, és végre nem 2D-s a játéktér (igaz, nem is valószínűs 3D). A „craft”-ok evolúciója tehát újabb lépcsőfoknál tart, és az eddigi ősök után érdemes belegondolni, hogy vajon a Starcraft 2 (ha lesz) milyen újdonságokkal szolgálhat még ezek után...

(utóbbiak mellett a küldetések pályáin is összemérhetjük a tudásunkat felebarátaink, vagy éppen a computer intelligenciájával). Az igazi profik pedig a programhoz járó pályaszerkesztővel a legapróbb részletekig megtervezhetik a fajirtások színhelyeit.

A kivitelezés

Mint ahogy azt a Blizzard-tól már megszokhattuk, a program külsőné ezúttal sem hagy kívánnivalót maga után. A grafika a manapság már alapnak számító 800x600x65K-s felbontást használja, mely lehetőséget nyújt mind a játéktér, mind az egységek részletes kidolgozására. A sprite-os (tehát nem polygon-technikával készült) egységek változatossága és szépsége mellé finom animáció társul, mely nagyban hozzájárul a tökéletesség határát súroló összképhez. Az átvezető képekre, gyönyörű ani-

mációkra sem lehet panasz, az eltalált hangok és a játékhöz illő zene pedig Warcraft 2-i magasságokban szárnyal. Látszik, hogy jó néhány oka volt, hogy a megjelenés időpontját folyamatosan halasztgatták. A Starcraft kivitelezése tehát a „jó munkához idő kell” közmondás igazságát példázza.

A hangulat és a játékmenet

Egy, a Warcraft-ok nyomában járó játéknál kulcsfontosságú, hogy mennyire si-

kerül megoldani a hangulatteremtést. Nos, a Starcraft ezt az utolsó nagy próbát is kiálta, és nem is akárhogyan. Látszik, hogy a készítő nem egyszerűen az előzők hangulatát próbálták feléleszteni, hanem egy teljesen új légkört megteremtésére törekedtek. Ezt mutatja a játékmenet is, mely ezúttal kevésbé pergő, mint a Warcraft 2-ben volt, de mégsem válik unalmassá (a lassulásban azért a megnövekedett memóriaigény is szerepet játszhatott).

A grafika, a hangok, a felfedezhető apró részletek, az átvezető párbeszédok, a jól megírt sztorivonal és a Warcraftokból visszakösző humor (például ha sokszor egymás után egy Marine-ra kattintunk, az káromkodik egy jót, amit a program síp-lással jelez) mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a játékos teljesen belefeledkezze játssza végig a küldetések.

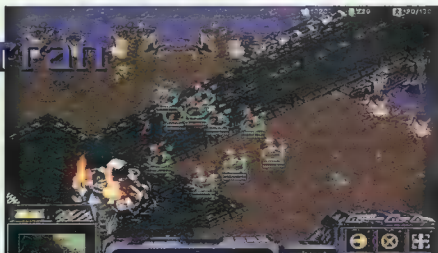
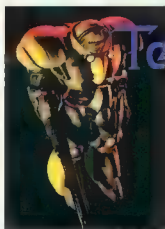
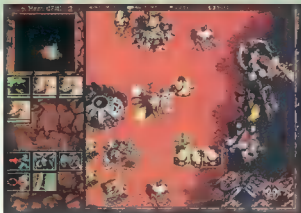
Egy szó, mint száz: a hangulat a Starcraft legfőbb erőssége. Összegzésként elmondható, hogy egy olyan játékkal rukolt ki a Blizzard, amely méltó folytatása a Warcraft-sorozatnak. Magával ragadó, abahagyhatatlan és meguntathatlan. Ajánljuk hát mindenkinek, aki egy icipicit is kedvelte az előző két rész valamelyikét.

Értékelés 93

CUC Software/Blizzard Entertainment

Hardverigény: közepes

Extrák: multiplayer, pályaszerkesztő, internet (battlenet)



A Terranok Vrhani egységei: repülő, erős, hogy a támadásuk végére itt éppen egy csapat Vrhani jön az ellenfél bázisát, miközben az csak támadástól várja a dolgot.

Terran Terran ellen: Az emberek küldetésében is előtérülnek a képen látható párgyalások. A csata megkezdése után a Terranok a Terranok.



Interactive Magic

Semper Fi

Éljenek a tengerészgyalogosok

Semper Fi. „Becsületes nevén” Semper Fidelis, ami nagyjából annyit jelent, hogy örökké hűségesnek maradni. Ez a két szó az Egyesült Államok legjobban dicsőített alakulatának, a tengerészgyalogságnak a jelszava, mottója. Tetteikből legendák születnek és legyőzhetetlennek tartja őket a köztudat. Ha ez nem is igaz, de annyi tény, hogy nagyon kemény légények alkotják ezt a sereget. Nekik kíván emléket állítani a program.

Ugyan a program eleve érezteti, hogy melyik oldalal kéne játszaniuk, de természetesen semmi akadálya annak, hogy a másik fél nyújtotta lehetőségeket is kiaknázzuk. 15 küldetés áll rendelkezésre, melyek széles skáláját nyújtják a modern hadviselésnek. A legegyszerűbb „üss és pucolj” (*hit and run*) akciótól kezdve az orosz ejtőernyősök által megtámadott sziget védelméig, rengeteg helyen és szituációban kell rátermettségünket bizonyítani. A teljes hadjáratok három helyszínen bonyolódhatnak – ezeknek kizárólag a G. I. Joe-kat vezethetjük. Egy kampány sikeres végigjátszásához minden misziót nekünk kell megnyerni.

A programra fordított idő 99%-át a 2D-terkép felett görnyedve fogjuk eltölteni. Dicséretes tehát, hogy az ezt körülvevő kezelőfelületre mindent összehúzóltunk a programozók. Nem kell ide-oda kapcsolgatnunk a különböző, teljes képernyőt betöltő menük, statisztikák és alpontok között. Egy kattintással bármit előhívhatunk anélkül, hogy a térkép eltűnne a szemünk elől. A Semper Fi egy érdekes koncepciót alkotott a harci forduló, – ha jobban tetszik – körök kezelésére. Megkülönböztet fordulókat (*turn*) és fázisokat (*phase*), utóbiból rengeteg lehet egy adott körön belül. A



program minden új fordulót és minden fázist a kezdeményezés eldöntésével kezdi. A nyertes félnek több lehetősége van: aktiválhat egy parancsnokot és az alá beosztott egységeket, léphet kizárólag egyetlen alakulattal vagy passzolhat az adott fázis során. A parancsnokok is csak egy meghatározott sugarú körön belül adhatnak ki utasításokat, így már sejthető a rendszerben rejlő érdekesség. Egyszerre csak nagyon extrém esetben adhatunk minden egységünknek parancsot! Egy fázis befejezése után új kezdeményezés és nyertesnek következő fázisa jön, míg mindkét fél befejezettnek nem tekinti az adott kört. Tehát rá vagyunk kényszerítve, hogy megfontoljuk, melyik csapatunkat mozgassuk előbb és melyiknek adunk kisebb prioritást.

Az egységek irányítása már megszokottabb formában történik. Ha sokat mozgunk, kisebb – esetleg semmikor – erővel tudunk támadni és vice versa. Tüzérségi és légi támogatást csak a térképen „kivülről” tudunk kapni. A földi alakulatok száma nem dönt rekordokat, de mégis szinte minden komolyabb harci alakulatot megtalálhatunk, melyekkel a jelen tengerészgyalogságainak dolga akadhat.

Jár még a programhoz egy már-már „széria-felszerelésé” váló tartozék is. Itt természetesen a küldetések tervezésére alkalmas szerkesztőre gondolok. Kezelése egyszerű, de akad egy exkluzív opció is: a mesterséges intelligencia manipulátor! Itt beállíthatjuk álmaink ellenfelét. Meghatározhatjuk, hogy milyen agresszíven törjön a győzelmi pontok irányába, mekkora erőket összpontosítson az ellenséges parancsnokok eliminálására vagy akár azt is, hogy mennyire „féljenek” a tankjai a nehézfegyverekkel rendelkező alakulatainktól.

A játék könnyed kezelhetősége miatt ideális a stratégiai programokkal ismerkedő ifjúságnak és azoknak, akiket elrettentett a műfaj legendáinak bonyolultsága. Egy dolgot pedig jó lesz, ha mindenki az eszében tart, amikor leül a játékhoz: Semper Fidelis!

-csonti-

Értékelés 73

Interactive Magic

Hardverigény: alap (16 Mb RAM)

Extrák: multiplayer, internet

Demo a ZED 1998/5. CD-n



ModernMedia

E-mail: mms@mail.matav.hu
Tel.: 333-6610 Fax: 333-6804



Interplay

Csúcs ^{ez a} Játék

VR SPORTS **POWERBOAT** *Racing*



SEGA **MANX TT** *SuperBike*



FORMULA 1 **97**



Great Battles of
Caesar

A kocka el van vetve!



Krisztus előtt 100-ban, a szenátus-kori Rómát alapjaiban felforgató polgárháború korában született. Jó hírű patricius család sarja lévén nyitva állt előtte a politikai és a katonai élet – ő mindkettőt választotta. 19 évesen már a Birodalom keleti területeinek nyugalmát veszélyeztető barbár törzsi felkelések leverésében jeleskedett. A következő években a szenátus cselszövésait meglovagolva elnyerte Gallia prokonzuljának címet, majd triumvirátust hozott létre korának nagyjaival: Crassussal és Pompeiussal. A következő 20 évben vérbe és lángba borította Galliát, leigázta az ellene ágáló törzsek szövetségét. Falvakat, egész népcsoportokat írtott ki elrettentésképpen, és a Rajnáig túlta tolta ki provinciájának határait. Elfoglalta Belga-Galliát, s légioja élén római rendre tanította a brit törzseket.

Eközben jelentős vagyont halmozott fel, melyet a szenátus megvásárlására, politikai karrierjének egyengetésére használt fel. Mikor elérkezettnek látta az időt, kedvenc X. légiojának élén átvágott a Ró-

ma határát jelölő Rubicon folyón, újabb polgárháborút robbantva ki. A cél nem kisebb volt, mint a köztársaság megdöntése, a triumvirátus feloszlása, a Birodalom egy kézben összpontosuló kormányzásának megvalósítása. Megverte a túlerőben lévő szenátusi hadakat, majd a döntő ütközetben megfutamította a régi köztársaság utolsó reménycsillagát, Pompeiust.

Győzelmes seregének élén bevonult Rómába, magát minden törvények felett állónak, császárnak kiáltotta ki. Sarujának sarka alatt hevert egész Róma, a több évtizedes polgárháborúban meggyengült, ellenállásra képtelen Birodalom.

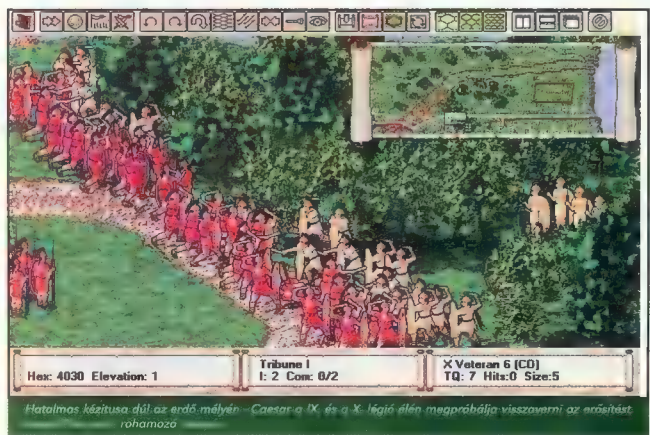
Két hónappal később orgyilkos töre által halálra szabotált személye halhatatlan legendává, cselekedetei történelemmé váltak. Egy ember, aki korát messze meghaladva kimozdította sarkából az addig ismert világot, egy személyben volt kiváló politikus és verhetetlen hadvezér. Egy név, ami egyet jelent az új renddel, a császársággal...

Gaius Julius Caesar...



Az Interactive Magic jóvoltából közel egy éve a stratégiai játékok új színpaltja jelent meg a nagy szoftver-paletán: a Great Battles sorozat. A programok nagy úrtöltenek be a műfaj területén, nevezetesen az ókori, hiteles történelmi tényekre és neves hódítók tetteire alapul, nemzetek történelmét és kultúráját egyaránt befolyásoló nagy csatákat elevenítik fel.

A '97-es év Nagy Sándor és Hannibál csatái után most tavasszal napvilágot látott az ókor utolsó nagy hadvezérének és hódítójának, Julius Caesar-nak ütközeteit fellelevenítő rész. A programot rejtő dobozban a CD mellett találhat a játékos egy festmények miniatúrával ékített posztort, amely a korábbi epizódra, Hannibál pun vezér csatáira emlékeztet. Nem véletlenül említem ezt, hiszen a Caesar Nagy Csatái kiegészítő kiegészítően emlékeztet a régebbi fejezetre. Végigjártszhatjuk a szenátusi Róma végőráinak kilenc nagy ütközetét, tetszés szerint a köztársaságiak, illetve Caesar oldaláról. A hadjárat mód mellett voksolva csak a játékos stratégiai érzékén múlik, hogy sikerül-e megdönteni a jelenleg még meglévő, de Gaius Marius óta bizonytalan lábakon álló rendet. A főhős természetesen Caesar, az ő légioinak élén kell elnyerni a győzelmi babérokat. Újítás az előző részekhez képest, hogy nem lineáris, meghatározott egymásutánban történő ütközeteket vívunk, hanem tetszőleges sorrendben kell megfutamítani Pompeius, és a szenátus seregeit. Nem tetszőleges csapatösszeállítással, hanem a régen ténylegesen



Hex: 4030 Elevation: 1

Tribunus I
I: 2 Con: 6/2X Veteran 6 (CD)
TQ: 7 Hits: 0 Size: 5

Hatalmas kőzútsa dúl az aród mélyén – Caesar a IX. és a X. légio élén megpróbálja visszavenni az erőitől rohmozó

Igen kellemes és mély benyomást tett rám az egy éve megjelent Nagy Sándor Csatái, s ezt a hatást a jelen epizód is nyújtani tudta. Az elsőre idejétmúltaknak tűnő grafikai megjelenítés egy vérbeli stratégiai játékat takar, ami a temérdek világ-háborús és futurisztikus környezetben játszódó társa mellett a Centurion óta üresen tátongó űrt tölt be. Az ókori viszonyok között játszódó stratégiák valahogy nem nagyon tülekednek a balok polcain. Nem tudom elégszer hangsúlyozni, hogy a program egészen más hozzáállást igényel, mint más, hasonló művek. Nem egy fejlesztgetős-építgetős játékról van szó, ahol a gazdasággal, az utánpótlással és pénzügyi részekkel kell foglalkozni a harc mellett.

Ott mérkőzünk meg Dareios, Scipio Africanus és Pompeius seregeivel, és olyan felállításban, ahol és ahogyan az valójában megtörtént. Úgy kell nagyknak lennünk, ahogy azt Nagy Sándor, Hannibál és Caesar tette, türelőrel szemben, kedvezőtlen feltételek szerint. Ha ez sikerül, elégedetten vállon veregethetjük magunkat: megérdemeljük a „Nagy” jelzőt. Ekkorra megtanuljuk csodálni az

őidők nagyjainak tehetségét. Elvégre nekik csak egy lehetőségük volt, s mindazt, amit elérték saját verejeteikkel, életük kockázatásával kellett megtenniük.

Am van egy dolog, ami ■ kedvemet szegte, miután kritikusán néztem át az amúgy nagyszerű és lebilincselően izgalmas programot. Első problémám a grafikai kapcsolatban merült fel. Egy év eltelt, de a kinézet és a kezelőfelület maradt a régióban. Egy sikeres, de legalább is folytatásra érdemes játék második/harmadik/sokadik része csak akkor lesz szintén sikeres, ha többet nyújt, mint az elődje. Képzeljük el, milyen sikert aratott volna a Red Alert, a Panzer General II, vagy a Quake, ha minden maradt volna a régióban, csak mások a színek és a nevek. Igaz, hogy a Caesar Nagy Csatái grafikája SVGA felbontású és kidolgozott, de már Nagy Sándornál is tapasztalhattuk ugyanezt. A hanghatások ott is hangulatossá voltak, ráadásul ugyanezek, mint most.

Nem kétséges számomra, hogy ez csak a harmadik bór volt szegény rókáról, s mint ilyen, csak a fanatikusok fogják értékelni. Azok is a történelem kedvéért...

emelik a lábukat, lóbázzák a kezüket, s ha megközelelti őket egy ellenséges egység, irányba is fordulnak. Míg sok más játéknál a korántsem ennyire kidolgozott figurák csupán puffantának egyet-egyet, azzal kész a csata, itt hullámozik a kéztusa, járnak a kez-lábok, dolgoznak a fegyverek. Az elhullott emberek tetemei elborítják ■ harcmezőt, s az elesett katonák számának megfelelően csökken a csapat lélekszáma is.

Itt jelentkezik az az újítás, amelyet eddig nem lehetett más harci stratégiában megfigyelni. Egy csatában az emberek egy része sojálnátos, de elkerülhetetlen módon meghel. Ezt látva az élők gyvábbik fele pánikba esik, s megadja magát, illetve elszalad a halál torkából. Nos, ezt szimulálták le a Nagy Csaták sorozat mindegyik tagjában: a győzelemhez az ellenlök felvonás seregek kockázatát meg kell futatni, és el kell kergetni a harcmezőről. A program a győzelem nem kiírtott katonák után, hanem előre beállított veszteség szám alapján mérli.

Még egyvalami maradt hátra, a zene és a hanghatások. Ha a lovak éppen nem nyihognak, a patkók nem duhognak a talajon, akkor a menetelő gyalogosok talpai alatt remeg és morajlik a harcmező. A fegyverek, a szerszámzat zörög, nyikorog,



Más vélemény

Ami jó volt egy éve (Alexander), közepe fél éve (Hannibal), az mára már sajnos kevésnek bizonyul a stratégiai játékok dämpingjében. Sajnos a Great Battles sorozat felett – bármennyire is eredeti és jó alapkonceptuálval rendelkezik – elszaladt az idő. Érthetetlen, hogy a játék tulajdonképpen semmivel nem tud többet az első két résznél, mégis nagyságrendekkel lassabb azoknál. Ráadásul idegesítően sok bug maradt a végleges programban, melyek még a téma iránt érdeklődők kedvét is elveszik az egésztől. Az egész játékból pont az a plusz hiányzik, ami az egyébként történelmileg teljesen korrekt és részletes programból egy igazán szórakoztató játékot varázsolna. Igazán nagy kár érte, hiszen kicsoda játék lenne a Caesar, ha egy Eastern Front igényességével készült el...

Hancu

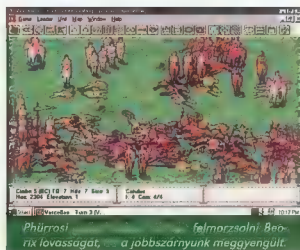
is egymással farkasszemet néző seregekkel kell kivívniuk a győzelmet.

Mindkét fél hadseregei pontosan ott és úgy állnak fel, ahogyan az 2000 éve megtörtént. A programtervezők munkáját dicséri, hogy a hadseregek összetétele, azok egymáshoz viszonyított ereje és ütközésképesége, a vezérek neve és elhelyezkedése mind a régmúltat idézi. (Jóllehet, mint opionális lehetőség, adva van a seregek egyéni, játékosai függő elhelyezése is.)

Míg korábban a hadvezérek képességeiket mért nagyságú csapatokat vezettek harcba, ■ római hadviselés – így természetesen a játék is – szakított e formával. Caesar Nagy Csatáiban egy parancsnoknak sokkal több egységre kell felügyelni, sokkal több cohorsot kell irányítani, mint a korábbi esetekben. Egy tribunus azonban csak két pontot kapott vezérlésre, s ez teljesen más alapot helyez a stratégia kiépítését, mint mondjuk a Nagy Sándor Csatáiban.

Az irányításban ezért kellett egy újítás, amelyet a program írói ■ csoportos mozgás/harc nevű svédcsavara bevezetésével oldottak meg. A kézikönyv olvasgatása és a programmal eltöltött hosszú idő alatt mindenben megérlelődik majd, hogy ez előny vagy hátrány, ám tény, hogy nagyon óvatossan és körültekintően kell használni.

A grafikára leginkább a változatosság jellemző. A sorozat első tagja óta semmit sem változott, a római légiónárius megszólalásai hasonlóan a perzsa gyalogosra, a numidiai vagy gall lovasok pedig a görög városállamok lovas katonáira emlékeztetnek. Ellenben tény, hogy ■ katonák még mindig szépen, részletesen vannak megrajolva, olyan apróságokat is fellelhetünk, mint az üres kardhüvely harc közben, vagy a hátitáska váltásai... Masírozás közben az egységek



és egymáshoz koccan ezérlele módon. Csata közben véres élethalálharc zajai hallatszanak. Emberi nyögések, pajzsok csattanó fegyverek roppanása és koppanása tölti meg a levegőt. A rohamra induló sok száz torok harci üvöltése sem képes elnyomni a sebesültek és haladókál fájdalom nyögéseit. Közben, s emellett atmoszférikus és vérpezsdítő, többnyire fűvös eszközökkel hangszerezett indulókat játszik a korongról a program.

Végezetül meg kell, hogy említsem, a játékot nem csak a gép ellenében nyúzhatók, hanem kihívhatjuk barátainkat egy-egy elleni Caesar-Pompeius mérkőzésre. Ha pedig ellenfelünk távol lenne, de gép mellett, internet vagy más hálózati igénybevételével is lebonyolíthatjuk a harcot.

Értékelés 76

Interactive Magic
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, internet



Interactive Magic

Liberation Day

A Felszabadulás napja?

Úgy tűnik, rámosolygott a szerencse a stratégákra: egymásra jelennek meg a körökre osztott stratégiai játékok. S bár valószínűleg nem lesz olyan áradatban résznünk, mint a valós idejű startégiái játékoknál, azért mindenesetre sok-sok órán keresztül elharcolgathatunk a jobbakkal.

Az Interactive Magic programja is ebbe a stílusba tartozik. A kerettörténet nem különösebben eredeti: egy emberek által lakott bolygót, Nu Haven-t, elfoglaltak a gonosz idegenek és mindenféle csúnya dolgot műveltek még a felmentő űrflottával is. Ránk hárul a feladat, hogy a kevés túlélő vezetőjeként bosszút álljunk az idegeneken és egyúttal visszafoglaljuk a bolygót.

A játék alapvetően két részből áll: az egyik szakaszban fejleszthetjük a városunkat, őrtornyokat építhetünk, különböző épületeket emelhetünk és ha sikerült az idegenektől technológiát lopnunk, akkor az



egységeinket is magasabb technikai szintre fejleszthetjük. Ebben a szakaszban ritkán van csatározás, csak akkor, ha az idegenek morcosak lesznek és megtámadják a bázisunkat.

A másik szakaszban a harcosaink a főszerep. Egységeink számának csak az szab határt, hogy mennyi pontunk van lerakódásra. Míg a szárazföldre és a vízre is megváltozott mennyiségű pontunk van, ezt ajánlatos jól elosztani. A gyalogság, a szárazföldi- , és vízi járművek azok, ame-

lyekkel győzelemre segíthetjük magunkat, a légi egységek nem annyira kapnak szerepet.

A küldetések célja általában vagy az összes ellenség, vagy bizonyos célpontok likvidálása, ha ez sikerül, máris továbbléphetünk. Fontos megemlíteni, hogy mindig a védekező egység támad először, ezért sokszor mindenképpen áldozatra kényszerülünk. Másik lényeges szempont, hogy a csapatok elég pontatlanul lőnek, ezért érdemes a legyengült egységeinket arrébb vinni a célponttól, nehogy véletlenül ő is kapjon néhány lövést az arcába.

Ha végigjátszottuk a küldetéseket, akkor kipróbálhatjuk a dolgot egymás ellen is, persze ehhez szükség lesz legalább két időmilliomásra.

Értékelés 68

Interactive Magic
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer

Habár a történet elég bugyuta, de jó minőségű animációk segítenek abban, hogy beleérezzem magam a játékba. A grafika elég átlagos, bár a harctéren zajló animációk (pl. a zepelintől kiugró idegenek) néha kellemesen feldobják. Annál zavaróbb viszont a töltögetésnél előbújó standard Windows homokóra... Az egységek egyébként nagyon emlékeztetnek a Warhammer 40k univerzumra, míg az idegen épületek egy része pedig a Warcrafterra. Ez alapján véve még nem baj, a probléma az, hogy a játék valahogy nem tudja hosszan lekötöni az embert, nincs meg az a bizonyos lökés, hogy tovább pusztítsam a gonosz idegeneket. Nagy kár, hogy a körökre osztott játék ellenére csapataink nem gyűjthetnek tapasztalatot, a fejlesztés pusztán technológia kérdése. A program összességében nem rossz, de sajnos semmi olyat nem tud felmutatni, amivel kiemelkedne a hasonló stílusú játékok közül. Így csak egy, a (nem is annyira) sok körökre osztott stratégiai játék között.

Uhu



A kezelési

kisebtesen hasonlít egy másik

ismertebb

Activision

Dark Reign Expansion

Újdonságok a Sötét Uralomban

A Dark Reign-t utolérte a real-time stratégiai játékok egyik gyakori „betegsége”: megjelent hozzá az első kiegészítő/küldetéslemez, a Rise of the Shadowhand.



Szállás rindban: sorakoznak a Xenon új egységei és két új épülete.

Új szerepek, egységek, épületek

A Dark Reign egyik erőssége az volt, hogy a két oldal egységei merőben különböztek egymástól, mégis nagyjából egyforma erős volt mindkét sereg. Ez a különbség szerencsére megmaradt a folytatásban is, mert a kiegészítőben irányítható két új sereg teljesen különbözik egymástól. Az „új” nem is jó kifejezés, hiszen mind a kettő már meglévő két csapat (Freedom Guards és az Imperium) továbbfejlesztése.

Új küldetések

A két oldal által játszható új küldetések, az eredeti játékhoz hasonlóan „tükörképei” egymásnak. Az igazi újdonság nem az egyjátékos üzemmódban, hanem a multiplayerben keresendő. A készítők igen sok kritikát



A Shadowhand új épülete és egységei

kaptak a játékosoktól a Dark Reign megjelenése után, hogy a program ugyan támogatja a többjátékos üzemmódot, de egyetlen multiplayer pályát nem készítettek az alkotók. Nos, ebben a tekintetben most kitétek magukért, több mint 100 ilyen pályát adtak a program mellé. Ezen kívül van még négy különleges multiplayer pálya, ezeken nem egymás ellen, hanem együtt küzdhetünk. Ilyenkor az egységek, az épületek, a pénz – tehát minden – közös. Hatalmas móka úgy játszani hárman, hogy egyikünk fele a gyártásért, a másik a felderítésért, a harmadik játékos pedig csak a hódítással foglalkozik! A beépített küldetésszerkesztővel is tudunk ilyen misziókat készíteni.

Caris

Activision

Shanghai: Dynasty

A legjobb Mah-Jongg PC-n

Az idei év első komolyabb logikai programja a Shanghai: Dynasty, mely az ősi távol-keleti Shanghai és Mah-Jongg játékokat kelti életre új köntösben.

A Shanghai játék (melyet sokan tévesen Mah-Jongg-ként ismernek) szabálya ropant egyszerű: 36-féle különböző mintából vesz a program négy-négy darabot, és az így kapott 144 kis téglából mindenféle elrendezéseket generál. A játékosnak az a

feladata, hogy az alakzatokat eltüntesse a téglák leszedésével. Egyszerre azonban csak két ugyanolyan mintájú téglát lehet levenni, és ráadásul csak olyanokat, melyeknek a keleti vagy a nyugati oldaluk szabad. A blokkolt téglákat csak akkor lehet levenni, ha előtte az összes öt blokkoló téglát is eltávolítjuk. A játék tehát nem bonyolult, viszont rengeteg gondolkodást igényel.

A különféle egyedi elrendezéseken kívül bajnokságot is játszhatunk (egymás után

kell megoldani az összes elrendezést), kipróbálhatjuk a Dynasty-t (négy ellenfélnél gyorsabban kell a saját elrendezésünket leszedni), a Pandemonium-ot (ekkor négyen esünk neki ugyanannak a táblának, és a leszedett párosok alapján rangsorol a gép) és egymás ellen is játszhatunk. Egy külön kis játékban pedig oktató jellegű mini Shanghai-t találhatunk, melyet elsősorban a gyerekeknek szántak. Érdemes kipróbálni mindet, mert röpke szórakoztatóak egytől-egyig.

A Shanghai-on kívül a klasszikus Mah-Jongg-ot (egy távol-keleti származású ismerősöm szerint „Má-zsong”-nak kell ejteni) is kipróbálhatja a kedves játékos, mely leginkább a rómiere hasonlít. A kezdéskor kiosztott tégláinkat kell letenni úgy, hogy az ellenfél által eldobott téglákat is beleépítsük szín- és számsorainkba. Itt már a szerencse is jelentős szerepet játszik, szóval ez nem olyan tisztán logikai játék, mint a Shanghai. A szabály azért ennél jóval bonyolultabb, a kézikönyv is ezzel foglalkozik a legbővebben.

A kivitelezés igazán szép és izlées, jól illeszkedik a játékhoz. A grafika változatos, kilencféle téglakészlet (fantasy, egyiptomi stb.) közül lehet választani, s a téglák leszedését kis animációk kísérik. A néma kattintgatást pedig feldobja a távol-keleti folklór, mely méltó aláfestést ad az ősi játékoknak.

A Shanghai Dynasty üdítő színlát a sokcédés szuperprodukciók tengerében. Egyszerűségében kellemes kikapcsolódás, melyet a kisgyerektől a nagypapáig bárkinek ajánlunk.



Shanghai: egyfajta posztlépcső



Az igazi Mah-Jongg 3 másik játékos ellen



Jane's F-15

Feltámad a Sivatagi Vihar

1991 január hatodikán hajnalán egyedülálló élményben részesülhetek mindazok, akik már e korai órában a CNN tudósításait lesték, hiszen egyenes adásban pergett szemük előtt a történelem. Olivazöld kazettás bombákkal megpakolt, iker vezérsíkú árnyak mozogtak a dahran-i bázis reflektorainak fényében, hogy percekkel később kékesfehéren vibráló fáklyát húzva maguk után eltűnjének az arabiai éjszakában. Az elkövetkező hetek során elért sikerekkel az F-15 Eagle bevészté nevé a katonai repülés halhatatlanjai közé. Sokoldalúságának köszönhetően a Strike Eagle ekkorra már rég átesett a PC-s tükrözésről, hasonló sikerrel. A MPS Strike Eagle 2 volt az első repülés-szimulátor, mely kihasználta a VGA lehetőségeit, a '92-es Strike Eagle 3-at pedig egyértelműen korának legjobb szimulátoraként tartják számon. A Voodoo-forradalom győzelmével már sejteni lehetett, hogy a típus még egyszer tiszteletét teszi a színen...

Elmélet és gyakorlat

Az F-15 masszív telepítését (640 Mbit) követően a klasszikus felépítésű keretrendszer segítségével még a kezdők is könnyűszerrel eligazodhatnak a jól dokumentált modulok között (van itt minden, önálló küldetések, hadjáratok, tréning, sőt még küldetészerkesztő is). Különösebb meglepetésekre első menetben csak az számíthat, aki a Casual helyett azonnal az Expert fokozatot választotta. A két beállítás közötti óriási különbségre már a hozzájuk tartozó gépkönyvek terjedelme is következtetni enged. A „gyengébbeknek” szánt 40 lapos kiadvány mesciként hat a veteránoknak készült háromszázegyházi oldalas enciklopédiához képest. Ez utóbbi valódi csemege, melynek színvonalán csupán a rengeteg billentyűzet-funkciót csoportosítva is feltüntetve, jól áttekinthető kártyák hiánya ejt némi csorbát.

A rengeteg független küldetés mellett két hadjáratban próbálhatunk szerencsét. Az első a Sivatagi Vihar történéseit dolgoz-

za fel, a másodikban egy Irán területén játszódó képzeletbeli konfliktusban kell helytállnunk. Természetesen a programból nem maradhatott ki a gyakorló üzemmód sem, habár a Longbow-nál megszokott kiképzőtiszt hangjáról ezúttal sajnos le kell mondanunk. Nem kezdőknek való, azonban profi kidolgozása miatt mindenképpen említést érdemel a bevetéstervező modul is, melyel a régió határain belül a legdurvább feladatokat is kivitelezhetjük. Kellő önbizalommal akár saját hangunk is hozzákapcsolható alkotáshoz. Képzelnék csak el, hogy a találatot kapott gép pilótája saját artikulálatlan üvöltésünket hallatva végzi be, vagy az AWACS éppen kedvesünk bűgő hangján jelent...

Feltámad a Sivatagi Vihar

Bár az F15 esetében nem beszélhetünk valódi értelemben vett dinamikus kampány

rendszerrel, szerencsére elegendő véletlen történés tarkítja a bevetéseket ahhoz, hogy ismételt próbálkozás esetén se váljanak kiismerhetővé. A hadszíntér kiválasztását sem érheti kifogás. Tény, hogy a Perzsa-öböl sívtagok és kopár hegyvonulatok taglalta vidéke nem túl változatos, azonban a sívár látványt megszínesíti az ellenfelek sokrétű mivolta. Itt már nem holmi Sa-7-ekkel hadonászó bandáról van szó, a legmodernebb haditechnika mellett az őket kezelő arab és perzsa fanatikusok kiszámíthatatlanságával is szembe kell nézni.

Nincs ugyan hadművelet-dömping, viszont a választható kettő garantált kihívást jelent. Amíg a kronológiai pontosság és részletesség a Sivatagi Vihar érénye, a 2002-ben, Irán ellen viselt fiktív háború változatosabb földrajzi jellemzői miatt jelent kihívást. Unatkozni nem fogunk, hisz 3 millió négyzetmérföldet takaró játszótérünkön mindig lesz tennivaló.



Sasok szárnyán

Felettebb nehéz kifogásokat találni az Eagle kabinjának kidolgozottsága terén. Főleg annak tudatában, hogy az immár szabványának számító félig aktív illetve virtuális pilótafülkét sikerült teljesen aktívá vározzolni. Ez azt jelenti, hogy immár tetszőleges funkciókat rendelhetünk az MFD-ket körülvevő kapcsolók sokaságához, így ésszerű csoportosítás, no meg némi kezelési gyakorlat esetén, a klaviatúra nyomogatásnál nagyságrendekkel hatékonyabb irányítási mód birtokába kerülhetünk. Tetszőlegesen konfigurálhatók és menthetők el az MFD-beállítások, és valószínűen használható a mindaddig csak grafika-ként jelenlévő Upront Display is. Elégedetten nyugtázhajtuk azt is, hogy az akció hevében felettebb zavaró, gördülő műszerfal-megjelenítés beiktatásával sem nehezítetik a kezelhetőséget és végre egyetlen fedélzeti fegyver célmegjelöléséhez sem szükségeltetik egy teljes képernyős MFD.

Bár a WSO kabinjával sincs gond, általában keveset időzünk a négy MFD mögött, melyeket leginkább a saját képernyőnkől lemaradó, másodlagos fontosságú infók átfutására használhatunk. Különben is ajánlatos érvényesülni hagyni a „hőtső srácot”, bajban lennének tanácsai és figyelme-



zetési nélkül. Sok pilótát mentett meg az a funkció, mellyel a saját látóterünkbe foghatjuk a legveszélyesebbnek ítélt tárgyat.

A Longbow-ban a célpontok beazonosítása volt az egyik legnehezebb feladat. Szerencsére itt nem erről szól a dal, ami óriási könnyebbséget jelent, hiszen mélyrepülésben szolgálva az ellenséges vonalak mögött egyszerűen nincs lehetőség a hovatartozás megállapítására. Ha mégis tartózkodnak a közelben szövetséges csapatok, az pech. Csakúgy mint a valóságban...

Kiváltás bomba és karom

A név közlel. Mi tehát - kis túlzással - egy Jane's kiadvány fegyverezési táblájából válogatva állíthatjuk össze gépeink hark terhelését. A feladatkörből adódóan természetesen a L/F fegyverek alkotják a kindát javát, de szerencsére nem hiányoznak az AMRAAM-ok sem. Igaz, ezekből korlátozott készlet áll csak rendelkezésre, így ajánlatos megba-

rátkozni a régi Sparrow körülményesebb használatával. Érdekes és nem kevésbé hasznos újítás a tetszés szerint összedíltott fegyverzet-kombinációk elmentésének lehetősége, mely a harmincat is meghaladó választható L/F fegyver tükreben nemcsak időkímélő megoldásnak látszik, de egyben a túlélési esélyeket is javítja. Külön érdekesség, hogy a variációs lehetőségek nem csak a fegyverekre terjednek ki, hiszen még a zavaró töltetek esetében is 3 különböző kiosztás határozható meg. Persze adódnak kellemetlen meglepetések is. Bosszantó, hogy a felhőreget csökkenti az IR fegyverek érzékenységet, ami ugye kihatással van pontosságukra.

Így repül egy sas?

Eddigi tapasztalataim alapján, - már amennyire ezt koraszékből meg tudtam állapítani -, az F-15 fenomenális repülési modellel büszkélkedhet. Magasabb sebességi tartományokban a gép csodáson re-



agál a kormányozdulatokra, jóindulatúan viselkedik átésesek terén, dugóhúzóba pedig a mai napig nem sikerült belevin-nem. Pedig a Jane's szerint lehet!

Azonban ne bízzuk el magunkat, hiszen a látszat néha csal. Az Eagle egyértelmű gyökerei és két hatalmas hajtóműve ellenére sokkal inkább bombázó, mintsem légifő-lény vadász. Egy L/F fegyverekkel megpo-kolt F-15 körülbelül annyira légiesen mozog mint egy víziló, tehát nem ajánlatos „hajra húzni a botot”, mert elég egy hosszabb fős forduló ahhoz, hogy sebességet veszítvén pillanatok alatt cammagó rakétatöltetek vőljon belőlünk. Az utánégetéstől se várjunk ülésbe passzizáló gyorsulást. Tartsuk tehát tiszteltetben a sebességet és fogadjuk el, hogy fordulóharc ide vagy oda, a 280 Kts nem a legoptimálisabb sebesség egy függő-legen emelkedő Mig29 követésére...

Üzenetek az éterben

A fejlesztők óriási alakítottak a légtér-ben tartózkodó egységek közötti kommunikáció terén is. Csak saját kötelekünk 8 gépének irányítására több utasítás áll rendelkezésre, mint a JSF-ben és az F22 ADF-ben együttvéte.

Külön parancsmenük vonatkoznak alakzat kiválasztásra, fordulóharcra, légi célpontok elfogására, felszíni célok támadására, és helyzetjelentésre. Persze bármikor felvehető a kapcsolat az irányítótoronnyal és a légi utántöltővel, valamint kérhetünk felvilágosítást az AWACS és JSTARS gépektől is.

A kötelek feletti magasfokú hatalmunk nemcsak páratlan tüzeret, de egyben komoly taktikai lehetőségeket is rejt, a variációk száma végtelen. Gond nélkül utasíthatunk egy géppárt a célterületen kívüli körözésre, vagy éppen a légtér biztosításá-



nem csak szép, de minden kijelző működik MPD.



Sidewinder-nek köszönhetően Ba mellett végül is egy vett.

ra, míg a kötelék többi tagja megdolgozza az objektumot.

A realitásérzet további fokozásában játszik kiemelkedő szerepet azon új megoldás is, melynek jóvoltából immár nincs akadály a több üzenet szimultán vételének.

Bármennyire furcsán is hangzik, most találokam először szimulátorban információ-túterheléssel. Tapasztalni fogjuk, mennyire nehéz az AWACS jelentésére figyelni, miközben a pilóták diadalittas kiáltásait csak a WSO rakétára való figyelmeztetése múlja felül. Mindez jelentősen hozzájárul ahhoz a bizonyos „ott vagyok”-érzéshez, hiszen nyomjelzők között szalmozva, lelőt gépek helyzetét megerősítő pilótadumákat és sívító besugárzás jelzőket hallgatván valóban megszűnik létezni szobánk békés világa.

Már néhány levegőben eltöltött pillanat elegendő volt ahhoz, hogy rádöbbenjek, micsoda társaság közébe cseppenem. Hamar feltűnt, hogy mintha nem én lennék az egyetlen élőlény „odakint”. Ezt az érzést leginkább a kötelék tagjainak rádióforgalma táplálta, bármennyire hihetetlen is hangzik, a pilóták tényleg érdemben kommunikálnak egymással. Leírhatatlan élményt jelentett tapasztalni, miként osztják meg felfedezéseiket, diadalmamórukat vagy problémáikat a légterben tartózkodó többi gép személyzetével. Megtörtént, hogy a kísérő pilóta a katapultálást követően azonnal továbbította a földrajzi koordi-

nátakat a radárzótott SAR egységhez. Egy más légi győzelmeinek igazolása pedig általános jelenségnek számít.

Az MI ilyen szintű kifinomultságával végleg lezárult a magányos hősök kora, hiszen csapatmunka hiányában nem lehetnek illúzióink sikeres pályafutásról. Persze a gyvaságot itt sem díjazák. Bizony megbosszolja magát az a taktika, mely szerint a háttérbe húzóda, társainkkal próbáljuk elvezetni a piszkos munkát. Nemcsak egységünk veszteségei lesznek komolyabbak, de egyben kevesebb tapasztalt pilóta szakértelmére számíthatunk a hadművelet későbbi bevetéseiben. Ez az első eset, hogy nagyobb biztonságban érzem magam egy MI vezérelt kísérővel mint egy „közepesen fanatikus” ember társaságában.

Más szimulátorokkal végrehajtott bevetések során gyakran felmerült bennem ■



kidolgozottsága lehet



varos:madartatvatból és katonai lakóházakal és is találkozhatsz

lő-mánőverrel kombinált hirtelen emelkedést követően, jó esélünk van arra, hogy ha rövid időre is, de eltűnjünk üldözőnk szeme elől. Ez mindeddig elképzelhetetlen volt.

Nem ajánlatos alábecsülni a légvédelmet sem! A különböző löveg-kaliberek fel-tűntetésével semmiképpen sem a változa-tosság volt a cél, hiszen gránátjaik rombolóereje is eltérő. Kezelőik pedig hamar belövik magukat egy kiszámítható kur-zuson közelgő gép esetén.

Sasszemmel

Szerencsére a 3Dfx látvány-polettjátját sem hanyagolták el. Dinamikus fényeffektusok, lassan szerteaszó kondenz és füstcsökök, árnyékok, köd és pára, egyszóval minden megtalálható. A terep és település



A kondenzaci sietés a

baljós sejtés, miszerint ■ hadszíntér összes légvédelmi tüzére pont az én gépemet szemelte ki győzelmi tróféául. Most végre megszabadulhattam a nyugtalanító érzés nyomása alól is, hiszen eddigi tapasztalataim arra engedtek következtetni, hogy az ellenfél előítéletek nélkül, veszélyességi szempontok alapján választja célpontjait.

Azt is jó tapasztalni, hogy végre az MI vezérelt ellenséges pilótáknak is vannak korlátok. Érzékszerveik és lokátorai korlátosak. Immár hasonló holt terekkel korlátozzák, mint amilyenekkel mi már régen küzdünk. Tehát egy kiszámíthatatlan fordú-

megjelenítés földrajzilag pontos, hiszen a levegőből a Perzsa-öböl minden jellegzetes-sége látható. Fűratornyok a parti vizeken, éjszaka fényárban úszó városok, füstölő gyárművek és hatszögű SAM állások.

A felszíni objektumok mérete ■ valóság-nak megfelelően változik a távolság és ma-gasság arányában. A jól belőtt méretará-nyozással hatásosan emulálják a változó magasságokban való repülés érzését. Hű-zünk csak el egy alapfajomító felett 2000 méteren, majd ismételljük meg ugyanazt 10 000 méterrel magasabban. Érezni fog-juk a különbséget. Idáig a legtöbb szimulá-

Andy Hollis a fejlesztésről



A Longbow sorozat rövid idő alatt első helyet vívott ki a Jane's számára a helikopter-szimulátorok piacán, így nem nehéz elképzelni, mekkora érdeklődés kísérte első harci gép-szimulátoruk fejlesztését. Most sem bíztak semmit a véletlenre, hiszen a project irányításával a Strike Eagle család szülőitől, Andy Hollis-t bízták meg. A következő rövid beszélgetésben őt kérdeztük az F15 fejlesztésének kulisszatitkairól.

ZED: Elsőre egy egyszerű kérdés: miért pont az F-15?

AH: A történelem (vagyis a Sivatagi Vihar) bebizonyította, hogy ha valami igazán fontos célt kell elpusztítani, akkor az F-15E a megfelelő eszköz a feladatra. Igazi vadászbombázóról lévén szó, keressse sem találhatunk volna jobb alanyt a Jane's első repülőgép-szimulátorhoz. Fontos szempont volt a kiválasztásnál az is, hogy egy aktív, látványos szolgálati múlttal rendelkező repülőgépről van szó, így rengeteg hasznos adathoz juthatunk hozzá (vagyis nem fikciók alapján kellett megalkotnunk például a repülési modellt). És persze arról sem szabad megfeledkezni, hogy nem először csinálunk már F-15-ös szimulátort...

ZED: Ha már itt tartunk, mondanál valamit a csapatodról?

AH: Igazán szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen fantasztikus csapatot sikerült összehoznunk az F-15 elkészítéséhez. Hihetetlen mennyiségű tapasztalat gyűlt össze, hiszen olyan emberek dolgoztak ezen a projekten, akik anno tevékeny részt vállaltak például a Gunship, az F19 Stealth Fighter, az F14 Fleet Defender, az F-15 Strike Eagle sorozat vagy éppen az 1942 Pacific Air War elkészítésében. Érdemes lenne benéz-

ned baltimore-i irodánkba, hogy megértsd, ezek a srácok mind repülőgépekkel kelnek és fekszenek... ☺

ZED: Mikor is kezdtétek el a fejlesztési munkákat?

AH: Egészen pontosan nem tudnám megmondani, de az biztos, hogy a repülési modell már több, mint két éve fejlesztjük. Az egészet egyébként a USAF hivatalos - DATCOM névre hallgató - F-15 szimulátoránál használt adatok alapján építettük fel, majd az eredményt kiegészítették a NASA szélsőtornáiban mért adatokkal. Az igazi F-15 repülési tulajdonságait a fedélzeti számítógép is segíti, így ezt nekünk is figyelembe kellett venni. Amikor pedig már ezen a lépcsőfokon is túljutottunk, már csak a finomhangolás volt hátra, természetesen aktív szolgálatban lévő F-15-ös pilóták segítségével.

ZED: Mit tekintettek fontosabb szempontnak, az élethűséget vagy a játszhatóságot?

AH: Természetesen mindkét szempont kiemelt fontosságú volt (ezért is találtuk ki anno a kezdő és a haladó játékmódot). A repülési modell mellett a gép fedélzeti műszerei is igen nagy százalékban megegyeznek az eredetivel (lévén ugyanaz a mérnök készítette a terveket, aki a USAF által használt szimulátorok műszerterveit is készíti), így például mind a 9 APG-70 radar má megtalálható a programban. Az aktív pilótátluknak köszönhetően a játékosoknak végre nem kell bonyolult gombkombinációkat memorizálni, elég egy kattintás a megfelelő helyre. Kis segítségként beépítettünk egy Pause funkciót, ezt aktiválva mindenki szabadon állíthatja a műszereken. Ez még nem számít csodának, elvégre az igazi pilótákat 3 évig képzik ki az F-15 vezetésére, arról nem is beszélve, hogy a valóságban ketten csinálják azt, amit a játékban egyedül kell elvégeznünk. Egyzavaló megpróbáltuk úgy kiegyensúlyozni a játékot élethűség és játszhatóság között, hogy mindenki megtalálhassa benne a számítását.

ZED: Látvány szempontjából sem mindennapi, amit alkotottok.

AH: Igen, igyekeztünk minél változatosabb környezetet teremteni (ami persze si-

vatagos vidéken nem olyan egyszerű... ☺). Külön érdemes kiemelni, hogy megpróbáltunk nagyon figyelni az arányokra. Nagy magasságból minden másfélszer látszik, de ezáltal a felszínhez közel repülve sem nőnek fél képernyőnyire a pixelek. Egyébként több, mint 50 féle repülőgéppel találkozhat az a programban, nem is beszélve a rengeteg egyéb tereptárgyról.

ZED: Mondanál valamit a mesterséges intelligenciáról?

AH: Az egész ott kezdődik, hogy B gép felett rendelkezhet (ez megfelel egy tényleges F-15-ös szakasznak). A világ él körülötted, más osztagok és egységek is teljesítik saját bevetéseiket és ez vonatkozik az ellenségre is. Akárcsak a valóságban, ellenfeleid több fázisban értesülhetnek jelenlétéről. Ha például egy SAM állás kiszúrja a gépedet, akkor a koordinátáidat átugároztatja más SAM állásoknak is. Ha viszont kilövöd a központot radart, akkor senki nem fogja megtudni, hogy ott jártál (öröm nézni, ahogy az irányítás nélkül maradt rakéták összevissza tekeregnek célpontot keresve). Különböző riadókészültségi fokok léteznek, azaz ha Rambót játszol és mindenbe belekötös, ami csak az utadba kerül, akkor elég hamar az Örök Vadászmezőkhöz találhatod magad. A legnagyobb pusztítást mindig akkor tudod véghezvinni, ha észrevétlenül tudsz a céltérület fölé kerülni...

ZED: Végeztül elárulnád, hogy mi lesz a következő szimulátorod témája?

AH: Ez egyelőre még legyen meglepetés. Talán majd az E3-on...



torban a fejlesztők kompromisszumos megoldásként torzítottak az arányokon a látvány javára. Minden bizonnyal itt is a részletesség, látványosságtétel és természetesen az fps közötti egészséges egyensúly létrehozása volt a cél. A végeredmény mégis rendkívüli.

Csodás látványt nyújtanak a közelünkben megcélzó éjszakai SAM indítások. Észrevehető különbség van az egyes tüzek között is, hiszen egy alajartályú látványosan sötétebb füsttel, nagyobb intenzitással és jóval tovább ég, mint egy találatot kapott épület. A kibontakozó fordulóharc izgalmát pedig drámaian fokozzák a rakétamotorok ég kékjét pókhálóként átszővő füstcsikjai.

Kiválóan modellezték a robbanásokat követő légnomás effektust, melyhez hasonló utaltár a Falcon 3-ban láttam. A becsapódást követő robbanások pedig szintén az eddigi leglátványosabbak közé sorolhatók. Nem csoda hát, hogy az első körben valószínűleg a felszíni célok bombázásának gyakorolása lesz a legrögzöttebb. Éles bevetés közben ritkán jut idő egy Mk82 sorozat becsapódásának külső nézetből történő szemlélésére.

Mindössze három komoly aggályom van a programmal kapcsolatban. Az első kettő objektív, hiszen nem csak én fogom hiányolni a 640x480 feletti felbontás és a

Co-Op Campaign lehetőségek hiányát. A másik sokkal személyesebb. Rendkívül sajnálom a Jane's produkciókát mindaddig fémjelző animációk elhagyását. Aggodalomra semmi ok, ha megérezsem nem csak, akkor tudatos mulasztásról van szó, amit rendre orvosolnak az F15 II-ben.

Sorell'

93

Electronic Arts/Origin

Hardverigény: gyors

Extrák: 3Dfx, Direct3D, multiplayer, kiváló dokumentáció



Formula 1 '97

'97-es pályák, autók, pilóták

A Psygnosis által fejlesztett Formula 1 volt az első, kizárólag 3D gyorsítókártya támogatással futó program PC-n. Léven a játék első részét mind ■ mai napig ingyen adják a Monster 3D kártyák mellé, aligha akad olyan 3Dfx tulajdonos, aki ne látta volna már a programot. Azok számára, akiknek mégis kimaradt volna ez az élmény, röviden összefoglalva: a Formula 1 - nevéből adódóan - egy F1 szimulátor, bár igazából jobban hasonlít egy arcade autóversenyhez. A hangsúly tehát inkább az élvezetes és látványos száguldáson van, mintsem a végletekig kiélezett vezetési képességeken. A programban az 1994-es F1 szezont játszhattuk végig valóságghű pályák, autók és pilóták közreműködésével akár arcade, akár ■ realisztikusabb Grand Prix üzemmódban.

A játék grafika tényleg gyönyörű volt és a játszhatóságára sem lehetett különösebb panaszunk, de az apróbb gyermekbetegek miatt a fejlesztők szép számmal kaptak kritikai észrevételeket is. Kérdésünkre a játék egyik grafikusa elárulta, hogy a beérkezett javaslatokból összeállítottak egy 150 tételből álló listát, mely azokat a változtatásokat és módosításokat tartalmazta, melyeket a játékosok szívesen látnak volna a program második részében. A kezdeti elképzelések szerint ezekből mind-



össze 50-et akartak az új részbe beleépíteni, de végül - számtalan átírtasztott éjszaka eredményeként - mind ■ 150 (!) újítás helyet kapott a Formula 1 '97-ben! Ezek többségét persze a játékosok nagy része aligha fogja észrevenni, így most én is inkább csak a fontosabbnak ítélt változtatásokra szeretném felhívni a figyelmet.

Egyedülálló módon a '97-es szezonban versenyezhetünk. A pályákat kicsinósították, kidolgozottabb a grafika és a részletekre is sokkal jobban odafigyeltek. Az összes reklám a helyén van, így például a Hungaroringen felfedezhetünk MOL-emblémákat is. Az eredeti programot ért talán legnagyobb kri-

Más vélemény

Az akciójátékok mellett az autóversenyes programoknak tett leginkább jót a 3D gyorsítókártyák elterjedése. A legnagyobb érdeklődés központjában a Forma 1 áll, egyrészt azért, mert ebben a versenyágban vannak ■ leggyorsabb autók, másrészt ennek futamait látjuk rendszeresen a televízióban. A Psygnosis is megjelentette a programjának 1997-es verzióját, amelyben az összes verseny, istálló és pilóta szerepel. (Csak Jacques Villeneuve maradt ki belőle, ki tudja miért?) És nem csak az adatokat frissítették, hanem az eddig sem gyenge grafikai engine-en is csiszoltak.

A játék azonban ismét magában hordozza az összes ilyen program hibáját. Ez ember szívesen elkörögzött egy-egy pályán, de egy teljes versenyt végigmenni nem nagyon van kedve. Elég egy apró hiba mondjuk az 53-ik körben és máris a homokágyban találjuk magunkat. Ez az, ami miatt a Formula 1 '97 helyett az emberek „könnyebben emészthető” autós játékok mellett fognak morádni, mint pl. a Screamer Rally.

Caris



A Formula 1 láttán elsőre leesett az álam, de igazából ez az érzés nem tartott so-
kaig, hiszen minél többet játszottam a pro-
grammal, annál inkább jöttem elő azok a
bosszantó apróságok (az autók irányítása, a
mozgás folyamatosságában felfedezhető
apró rángások stb.), amelyek hosszú távon
elvezik az ember kedvét egy játéktól. Talán
éppen ezért voltam különösen kíváncsi a For-
mula 1 '97-re, bízom benne ugyanis, hogy a
fejlesztők betartják amit ígértek, és az új ver-
zióban mindezeket a hibákat kijavítják.

Nos, örömmel jelenthetem, hogy a máso-
dik rész szerintem több nagyságrenddel jobb,
mint az első. Realistikusabb az autók mozgá-
sa (Grand Prix módban), látványosak az ütkö-

zések, remekül használhatók az új kamera-
nézetek, és az időjárás változásai is érdeke-
sebbé teszik az egészet. Jobb a menürend-
szer és az egész program áttekinthetősége,
én azt éreztem rajta, hogy ez a rész már
nem egy PSX játék átirata, hanem legfeljebb
eből csúsznak majd egy PSX-verziót.

Az egész programra nagyon jellemző
az aprólékos kivitelezés, így például az
autók hangja más a pilótáfülkéből, mint ki-
vülről, és a kerékszerűen frissen felrakott gu-
mikon még a FIA hivatalos ellenőrző címke-
je is látható (amíg le nem kopik...). Szerintem a sebességen is javítottak egy pi-
cit, legalábbis a mozgás folyamatosabb-
nak tűnt még „Ninja” fokozaton is. Hogy

egy apró negatívumot is említsek, a
kommentár továbbra is elég gyenge és
ezen még Martin Brundle okos hozzá-
szólásai sem segítenek sokat. A játékok
kipróbáltam kormánnyal is, de igazából
így közel sem nyújtotta azt az élményt,
mint amire számítottam. Egy kicsit túl ér-
zékenynek találtam az irányítást, de ze-
rencsére gombokkal is tökéletesen élve-
zetes és megtanulható a program.
Mindent összevetve ez egy jó játék, rá-
adásul kellőképpen nehéz is. Nem rossz
kiegészítés az F1 Racing mellé, ha egy ki-
csit könnyedebb stílusban szeretnénk
versenyezni...

APT

tika a Grand Prix fokozat gyengesége volt, vagy-
is hogy még ezt a fokozatot választva is csak
messziről hasonlított szimulátorra a játék. A For-
mula 1 '97-ben már lényeges különbség fedez-
hető fel a két mód között, hiszen az arcade fo-
kozat választva egészen máshogy mozognak az
autók, mint Grand Prix módban (előbbiben faro-
nak, utóbbiban pedig a valóságnak megfelelően
csúszkálnak). Újdonság, hogy változhat az időjá-
rás akár verseny közben is, és arról sem szabad
megfeledkeznünk, hogy autónkkal ezúttal olyan
szép ütközéseket és karambolokat produkálha-
tunk, amit néha még a Ubisoft-féle F1 Racing is
megirigyelhetne. Az első részből hiányzott a
„cockpit-nézet”, az új epizódban már erre sem
lehet panaszunk, hiszen két kiegészítő nézet
(köztük a TV közvetítésekből jól ismert, pilóta fe-



A háttérben jól megfigyelhetők a MOL-reklámok.

je fölötti kameraállás) társaságában ezt is
megtalálhatjuk. Fontos megemlíteni, hogy
akinek erre van igénye, kedvére piszkálhat
az autó beállításával is (sőt, még grafikono-

kat is tanulmányozhat), de szeretném hang-
súlyozni, hogy ez nem feltétlenül szükséges
a győzelemhez. Kis túlzással tehát elmond-
hatjuk, hogy a Formula 1 '97 olyan, mint
amilyenek az eredeti játékok lennie kellett
volna. Aki szereti ezt a stílust és még nincs
sem az első rész, annak ezt mindenképpen
érdemes beszereznie. Egyaránt ajánlható
kezdőknek és haladóknak!

Értékelés 86

Psygnosis

Hardverigény: közepes

Extrák: multiplayer, Direct3D, 3Dfx

Demo a ZED 1998/5. CD-n

Szimulátor

Activision

Interstate 76 Nitro Pack

Amíg az Interstate '82 meg nem érkezik

Az Interstate 76 megjelenése óta
rengeteg díjat kapott, eredeti
hangulatáért, a kiváló kide-
szekért és az autók mozgásának
élethű szimulációjáért. Amit viszont minden-
ki nagyon fájalt, az a program engine-jének
sebessége volt. A Nitro Pack a tényleges
folytatások megjelenése előtti bővítő-lemez,

mégis sokban eltér a hasonló programoktól,
pl. nem szükséges hozzá az eredeti játék. A
Nitro Pack 20 különböző egyjátékos küldetés
tartalmaz, így újra játszhatunk Taurus, Jade
vagy Skeeter szerepében. Hőseink ismét vil-
lognak, újabb aranykopékkal kibővíve ed-
digi arzenáljukat. A feladatok nagyon válto-
zatosok – versenyzés, küzdelem vagy pl. egy
bombával megrokkant busz lefékezése a lejtő-
n. A lényeg, hogy ne felejtjük el a szlogent:
Drive offensively!

Az eredeti program is gazdagon el volt
látva multiplayer opciókkal, de a fejlesztők
(szerencsére) ezt nem találták elegendőnek,
új lehetőségként berakták a capture the
flag, és autóverseny módokat, valamint 30
speciális többjátékos térképet. Arra is odafig-
yelték, hogy kiegyensúlyozott legyen a harc:
korlátozható a fegyvermennyiség, il-
letve a küzdelem előtt ellenőrizik a kocsikat,
és nem engedik be a cheat-előket.

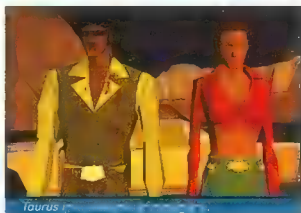


Látványos piruett csata közben

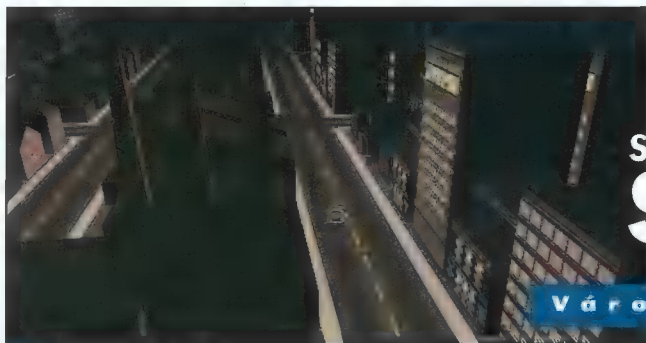
Természetesen 176 adatlemez nem léte-
het több autó és kibővített fegyvertár nélkül,
és ez igaz a Nitro Pack-re is: új járgányok
többek között a turistabusz, limuzin, mentő-
autó és jégkrém-árus autó, míg az új fegyve-
rek közül említésre méltók a vegyi ágyú,
4Get-U-Not és a Ball O' Flame.

A játék kibővítésén túl a legfontosabb
újítás a grafikus engine mai szintre hozása
volt. Most már 16 bites gyorsított megjeleni-
tést dolgozik a programban Direct 3D ke-
resztül. A grafika sebességén túl a minőség-
ben is javítottak új textúrákkal, és az
átdolgozott kameranézetek is sokat dobnak
■ sebesség-érzésen.

Charlie



Taurus



Electronic Arts

Streets of SimCity

Városunk belülről

bizonyára akadnak, akiknek sok-sok kellemes órát szerzett annak idején a Sim City nevű program. Egyike volt az akkor még ritkaságnak számító menedzser programoknak. A Sim City-ben egy egész várost kell felépítenünk és igazgatnunk. Hosszú várakozás előzte meg a játék következő részét (bár azért volt közben is egy-két Sim), melyet Sim City 2000 névre kereszteltek. Ez már jóval komplexebb volt az első résznél és szebb lett a grafika is (3D-s ábrázolási mód szemben az előző rész felülnézeti, 2 dimenziós ábrázolásával). Szerencsére nem sok idő telt el az SC2000 és a folytatások között sem (Sim Farm, Sim Island, Sim Copter, stb.), és most már lassan várhatjuk a Sim City 3000-et is. A sorozatban sok igen kellemes rész akad, de az ősz két-száztötvenedik epizódjától kezdve (reméljük, ez most is így lesz). A most következő két oldalon a legújabb epizóddal, a Streets of SimCity-vel ismerkedhetünk meg.

A cím alapján már valószínűleg mindenki kitalálta, hogy itt autós szimulációról lesz szó. A programban ötféle küldetésfajta között választhatunk (természetesen mindig más és más típusú autó jár mindegyikhez, előfordul például bogárhátú, de teherautó is): az elsőt egy Carmageddon-szerű üldözései versenyben veszünk részt, ahol a cél a minél jobb kocsiszerzésre, az ellenfelek likvidálásával egybekötve, a következőben pedig adott idő alatt kell kiszállítani csomagokat különböző helyekre (amint sejteni lehet, ez ugyanolyan nehéz, mint amilyen egyszerűen hangzik...). A Galahad's Watch-ban „Az Erő” nevű szervezet tagjaként rosszfiúk csoportjait kell megakadályozni a céljuk elérésében (zsarolják a kormányt, vagy akad, hogy a rendőrség nem dolgozik jól, mert lefizették őket stb.). Egy másik epizódban a Nagyi (Granny O'Hare) bőrébe bújva kell megtalálnunk a városban az idegenek rejtekhelyeit (és megölni őket). A Roco for Your Life-

ben a képlet nagyon egyszerű: fejezd be a versenyt, mielőtt kifutsz az időből.

Sikeres választás esetén a garázsba kerülünk, ahol különféle dolgokkal felfejleszhetjük (nagyobb teljesítményű motor, jobb kerekek, illetve fegyverek és kisegítő műtűrök) a kocsinkat. Ha netalán játék közben lemaradtunk a járgányt (ez sűrűn elő fog fordulni...), akkor a kis térképen egy liló pöttyöt keresve juthatunk el ide (a játékban benzinkútnak néz ki). Itt megjavíthatjuk az autónkat, vagy ha kevés az üzemanyag, tankolhatunk, de akár a fegyverekbe is vehetünk löszert.

Motorból háromféle áll a rendelkezésünkre, abronsból öt, fegyverből ugyanennyi, kisegítóból pedig hét. A motorról

Más a vélemény

Az ősrégi C64-es sláger, a Street Rod, és a Carmageddon egy játékban, ráadásul egy kis Sim City-vel keverve: hát ez csak jó lehet! Habár a kivitelezés még messze van a tökélelettől, nem túl szép a grafika, de legalább jól megtervezettek a pályák és a küldetések. A játszhatósággal is akadnak problémák, a program Alja nem egy kimondott zseni (és akkor még finoman fogalmaztam), ez erősen rányomja a bélyegét az egész játékra. Ez itt a központi probléma: valahogy nem tudja a játék arra inspirálni az embert, hogy egy küldetést akár századszor is újra kezdjen. Ha nem szerepelne a Sim City név a játék dobozán, és ezért nem várná nagy csodát az ember tőle, egész kellemes játékot kapnánk. Mivel azonban a név kötelez, óhatatlanul is hiányeztem támadt az említett klasszikusok hangulata iránt. Minden dicsőretet megérdemelt viszont a gépkönyv, ami olyan részletes, hogy még az audiotrack-ek dalszövegei is helyet kaptak benne.

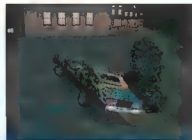
De ami a legjobban: ebben a játékban vezethetjük először a világ legsebbe autóját, a bogárhátú VW-t! Már csak ezért is megeri!

Hancu



A szokásos installálgatás után a játékot elindítva mosoly terjed szét az arcomon, az intro ugyanis egész jóra sikeredett. A zenéről sem mondhatok rosszat, kellemes lett mindegyik műfaj. Az első meglepetés akkor ért, amikor elkezdtem játszani. Nem igazán volt olyan érzésem, hogy autót vezetek. A kormány túl gyorsan reagál, és ezt nem is lehet állítani. Ha elengedem a gázt, egy darabig még gyorsul az autó, simán át lehet menni a fákon, nem látszanak a fegyverek, stb. Azért olyan nagyon nem keseredtem el, bár a játék nem fogott meg igazán, valahogy nem volt meg az a hangulata, mint pl. a Carmageddonnak. Hiányoltam az igazán látványos és izgalmas jeleneteket, és az intelligens AI-t. A gépi ellenfelek néha igen buták tudnak lenni, ha lemegek az útról nem követnek, illetve sokszor előfordult, hogy beszorultak egy objektum és egy látványon fal közé, mintha nem lenne a kocsijukon hátramenet. Azért lehet jót is szólni a játékról, nagyon szépen meg lett oldva pl. a kocsik rongálódása, jók az animációk, illetve, hogy mindenféle vacakolás nélkül át lehet rakni az SC2000-es városokat. Lehet, hogy nem sokan fognak álmotlan órákat eltölteni a játékkal (mint például a Sim City 2000-rel), de azért mindenképpen érdeklődésre tarthat számot eredeti ötletével és megvalósításával.

Lajti



Egy kör a városban a legújabb autunkkal nagyon

igaz általánosságban, hogy minél erősebb, annál jobb, de a cserélgetés persze sok pénzbe kerül. A gumit érdemes a feladatot, illetve a terep típusa szerint kiválasztani, itt nincsenek nagy árkülbségek. Bezzeg a fegyvereknél... Kétfajta fegyverkategóriából választhatunk, az egyik a hátulra (olajeresztő, füstgép és aknavető), a másik a kocsik oldalára (géppágyú és rakétakilövő) szerelhető. Ez utóbbiak drágábbak, de ennek megfelelően jobbak is. A legrágóbb dolgok a kiegészítőknél találhatók, itt olyanokat találhatunk, mint radar detektor, repető (airfoil), pajzs stb. A pályán szerencsére akad lőszer, gyorsjavítás és üzemanyag is, így nem feltétlenül kell mindazt drága pénzért a garázsban megvennünk.

Ha nem akarunk azonnal belevágni a dolgok közepébe és bementatni játékot választunk, akkor az autógyárat használva szabadon állíthatunk mindent a kocsin, akár más színűre is fújhatjuk.

Érdekes megemlíteni, hogy a hangbeállításokat egy autórúdi előlapján végezhetjük el, így szinte természetesnek hangzik, hogy a zenei műfajok (jazz, blues, techno és rock) közül egy állomáskeresővel választhatunk. Ami külön érdekesség, hogy ki/be lehet kapcsolni a zenét a bekapcsoló DJ hangját, ill. a híreket is. A vezérlőbillentyűk állításánál a játék részletesen kiírja, hogy melyik gomb mire való, ez nagyon megkönnyíti az ember dolgát módosítások.

A készítő szerencsére gondoltak azokra is, akik szeretnék megnézni az SC2000-ben felépített városukat, ezért lehetővé tették ezeknek a betöltését. Külön érdekesség, hogy a fájlokat nem kell ide-oda konvertálnunk, így nagyon leegyszerűsödik a játék használata.

A Streets of Sim City installáláskor felrak két kiegészítő programot is. Az egyik a Race Course Editor nevet viseli, ezzel saját küldetést készíthetünk, vagy már meglévőket módosíthatunk. A használata nagyon egyszerű, pár kattintással összedobhatunk

egy versenyt, és akár rögtön ki is próbálhatjuk.

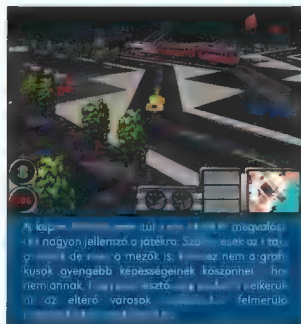
A másik az Urban Renewal Kit névre hallgat. Ennek már egy kicsit bonyolultabb a kezelése, de jóval többet is tud. Akiknek nem tetszettek a Sim City 2000 házai, vagy csak egyszerűen unják őket, rögtön le is ragadhatnak az első ablaknál, itt ugyanis bárki saját ízlése szerint átrajzolhatja az épületeket. Ez a rész gyakorlatilag egy rajzolóprogram, kezelését tekintve nagyon hasonló a Paint-re, csak nem találunk meg benne egy-két opciót (pl. tükrözés, színek megfordítása stb.). A második ablak az átírozott, illetve az eredeti házakat mutatja meg, a harmadik pedig egy pályaeeditor. Ennek sem bonyolították túl a kezelését, aki játszott a Sim City 2000-rel, annak nem okoz majd gondot, hogy készítsen pályát, tekintve, hogy ugyanazt kell itt is csinálni, mint ott.

Amennyiben barátainkkal szeretnénk játszani, ezt megtehetjük IPX-es hálózaton, modemen, direkt kapcsolaton és az interneten keresztül. A program támogatja a 3D-s gyorsítókártyákat és a különböző joystickokat. A játékhoz mellékeltek egy referenciakártyát, egy billentyűzetkiosztási lapot és egy igen jó kézikönyvet is.

Mint azt valószínűleg észrevettétek, a játék hasonló egy kicsit a Carmageddonra, de mégsem egyezik meg vele teljesen. Itt ugyanis – az első epizód kivételével – nem az ellenfelek lelétele a cél, hanem a küldetések teljesítése. Ez néhol igen nehéznek tűnhet, de azért biztos meg tudjátok oldani a feladatokat.

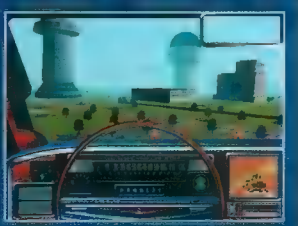
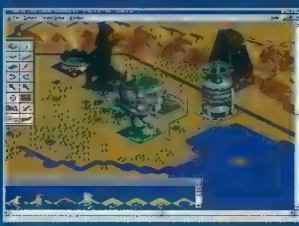
ÉRTÉKELÉS 71

Electronic Arts/Maxis
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx
Demo a ZED 1998/5. CD-n



Szimuláció

A Streets of Sim City egy legfontosabb újítás a Sim City 2000-ben elkészített város betöltésénél. A játékban a városokat a Streets of Sim City 2000-ben elkészített városokhoz hasonlóan lehet betölteni, azaz a Streets of Sim City 2000-ben elkészített városokhoz hasonlóan lehet betölteni, azaz a Streets of Sim City 2000-ben elkészített városokhoz hasonlóan lehet betölteni.





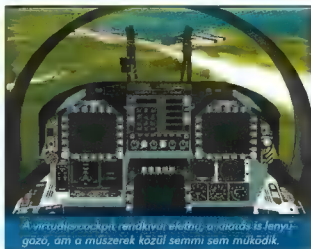
Empire Interactive

F/A-18 Korea

A legrealisztikusabb Hornet

tavaly, év közepe felé jelentette meg az Empire Interactive F/A-18 Hornet 3.0 névre keresztelt szimulátort, mely sok tekintetben kiemelkedő alkotásnak bizonyult. Sajnos a program sok tulajdonsága ellenére is csak mérsékelt sikert aratott a műfaj kedvelőinek körében, aminek fő oka a grafikai megvalósítás puritánsága volt. Hiába a kiemelkedő repülési modell – melyen a később kiadott patch tovább finomított –, hiába a program újszerű, meglepően értelmes és egyértelmű felépítése, ez mind kevés volt a grafika által okozott csalódás kárpótlására. Sok kritika érte az Empire háza táját a program életképességével kapcsolatban, mivel a '97-es évben a Digital Integration IF-16-osán kívül nemigen jelent meg más vektoros grafikára épülő repülőgép-szimulátor.

Azért hozzá kell tenni a daloghoz, hogy a vektorgrafikának is megvan az előnye, hisz a napjainkban gombamód elterjedt Pentium processzorcsalád tagjai játszani könnyedséggel tudják ezeket a viszonylag egyszerű műveletek alapján felépülő modelleket mozgatni, minek következtében egy 200MHz-es gép elég a program 1024x768-as felbontásban való folyamatos futtatásához! Am hiába az esetleges sebesség, ha a modellek a megfelelő textúrák nélkül kritikan aluli módon néznek ki!



A virtuális kokpit, rendkívül élénk, animációs és lebegő, ám a műszerek közül semmi sem működik.

(Ugyanis textúrákkal csak a kifutópályákon, anyahajónak, a gépek függőleges vezérsíkjai illetve egy-két tereptárgyon lehetett elvettve találkozni.)

Ezután gondolták úgy a programozók, hogy a monopság szinten eléggé elterjedt 3D gyorsítókártyákat valami úton-módon képbe hozzák – melyek közül ők a 3Dfx-ét, ezen belül a Voodoo-t illetve a Voodoo Rush-t vették a legéletképesebbnek, így a Korea csak az ilyen chipset-re épülő gyorsítókártyákat támogatja. Ennek megfelelő mértékben változott meg a program grafikája, mely, már biztos állítható, felveszi a nagy szimulátorokkal a versenyt. A leglátványosabb változáson maga a táj illetve az

ég ment át – ez utóbbi sötétedéskor teljesen élethűen néz ki. A színátmenetek, a felhőretek – mivel több is van belőlük – ábrázolása, valamint a talaj feletti köd együtt fantasztikusan néz ki. Ide tartozik egy cheat: ugyanis a Falcon 3-ban megszokott módon bármikor átállíthatjuk a napszakot, tehát ha valaki nem szeret éjszaka repülni, vagy esetleg fordítva, akkor fennáll a lehetőség, hogy az igényeinek megfelelően válassza ki... Szintén a grafikához tartozik, hogy ez a program vonultatja fel a valaha látott egyik legszebb utánégető effektet. Ahogy az ember rádól a tolóerő karjára, minek hatásaként a pilótafülkében szó szerint érezni lehet, hogy begyűjt az utánégető – ennek hatásait csak a profi hangeffekt fokozza. (Egyébként itt is eltart egy kis ideig, amíg a hajtómű beáll a kívánt teljesítményre, tehát nem követi utasításainkat rögtön, hiszen ez igencsak ellentmondana a fizika törvényeinek: látszik, hogy figyeltek a részletekre.) A rakétaindítások és becsapódások, a gépágyú valamint u vészjelzések hangjai mind profi kidolgozásúak, az összhátas tökéletes!

Sokak vélték úgy, hogy a Korea csak egy küldetéslemezre lesz az eredeti programnak, – hisz a fejlesztőknek is ez volt az eredeti elképzelése – ám a hiedellel ellentétben egymagában is megállja a helyét, ami egyfelől azt jelenti, hogy nincs szükségünk futtatásához az eredeti programra, másfelől, hogy legalább annyi küldetést tartalmaz, mint elődje, ami – valljuk be – nem túl sok. Ezen próbál segíteni a küldetés editor, mely az eddigiekhöz képest olyan mélységekre enged, ami mellett a Tornado hasonlóan legendás editora kis-



A Hornet szépen mutatkozik a tájakon, kapcsok, szegélyek, élethűek, de a háttérben látszó Falcon már korántsem olyan kidolgozott...



Más vélemény

Az F/A18 Korea remekül ötvözi a vektoros szimulátorok és a 3Dfx képességeiből adódó előnyöket. Előbbinek a táj és a tereptárgyak részletes kidolgozását, utóbbinak pedig a szimulátorrészek remek sebességét köszönheti. Mindezek tetejében a program olyan élethű repülési modellel rendelkezik, amelyet sok más szimulátor megirigylhetne. A világ „él” körülöttünk, gépek szállnak fel és le a közelünkben, nem ritkán még arra is várunk kell, hogy a hadszínteret árgus szemekkel figyelő AWACS nagy nehezen a levegőbe küzdje magát, mielőtt rágurulhatnánk a kifutóra. A műszerek ugyan bonyolultak, de ennek ellenére viszonylag könnyen vezethető a gép, így mind a légiharc, mind pedig bombázás és rakétáknál célba juttatása élvezetes feladat.

Amiért szerintem az F/A-18 Korea mégsem fog a holhatatlanok táborába bevonulni, az a rendkívül gyenge körítés. Véleményem szerint hiába a pályaszerkesztő és a kedvünkre betáblázható több száz küldetés, ez manapság már nem hasonlítható egy korszerű „háborúsgenerátorhoz” vagy egy komoly történettel felvértezett hadjáratához. Az is kiábrándító, hogy hét (!) teljesített küldetés után pilótánk nyugállományba vonul és kezdetünk mindent előlrol (a gépkönyv szerint próbálkozhatunk újra, hátha sikerül több pontot elérni...). Számomra ez nem elegendő ahhoz, hogy igazán kedvem legyen beleasni magamat a 200 oldalas gépkönyvbe. Pedig repülni tényleg élmény (lenne) vele...

APT

miska! Megadhatjuk a légi egységeknek, hogy a fegyverzetük típusa alapján keresésként meg a célpontokat, illetve megadhatunk egyfajta hierarchikus sorrendet, ■ ök az alapján fogják először a magasabb prioritással rendelkező célokat elpusztítani. Azt is megadhatjuk nekik, hogy semmi másra ne figyeljenek, csak a számukra kijelölt célpontokra, de azt aztán rendszerem tartózzák le! A programhoz adnak betölthető küldetéseket, melyek alapján pár óra alatt el lehet sajátítani a rendszer kezelését. Ter-

mészetesen mi is menthetjük küldetéseinket, melyeket barátainkkal ki tudunk cserélni, ám ha ez még nem lenne elég, akkor figyelembe ajánlom a Graphics Simulations home page-ét, ahol találhatunk letölthető, a cég illetve játékosok által készített küldetéseket.

Sajnos a rádiózás nem kapott különösebben nagy szerepet a programban – valószínűleg csak túlkomplikálta volna a dolgokat –, így be kell érünk a fel és leszállási engedély kérésével és néhány wingman parancssal. Ezen kívül az egyedüli negatívum, amit a programmal szemben fel tudok hoz-

A program összetettsége egyszerűen lenyűgöző, nem túlkomplikált, de mégis olyan mélységeket enged meg a Hornet irányítását, amivel eddig még soha nem találkozhattunk egy szimulátorban sem – egyedül talán a Jane's F-15 az, ami ezt túlszórnyolja.

A repülési modell kiváló, bár még mindig vannak benne hibák. Ilyen például az, hogy nem érződnek a magasság-változásokból eredő fogyasztáskülönbségek, vagy hogy a küldetések teljesítése során egyre csökkenő fegyverzetünk tömege nem befolyásolja elég látványosan gépünk manőverezőképességét – ■ azért szarvashibának tekinthető egy ilyen kaliberű programnál. Külön élmény letenni a gépet, ugyanis leszálláskor folyamatosan a gázzal kell játszani, hogy kiegyenlítsük a sebesség drasztikus csökkenését, ami szintén nem tartozik a leg-életesebb dolgokhoz, hiszen ■ Hornet egyik legnagyobb erőnye az alacsony sebesség melletti nagy repülési stabilitás. Ennek következtében angyahajóra való leszálláskor a gép nem tartja a rendes siklópályát, s az embernek emiatt annyira dolga van, hogy szinte azt érzi, Challenge Day van...

A felszállás teljesen más! Nagyon hangulatos dolog: kigurulni a katapult-hoz, fékszárnnyal félig leeresztve, kerékek be – ezzel egyidejűleg rögzül az orrfutó a csúszkában –, teljes utánógőz, majd fék kienged. A gép orra olyan sebességgel ugrik a magasba, hogy a pilótátlékban ■ hevederek sem gátolnák meg a pilóták fejét az üvegbe való beveredéstől. Külső kameranézetekből teljesen olyan, mintha filmet nézne az ember – csak nem szabad megfeledkezni közben arról, hogy ■ botat azért húzni kell!

Nem csak a külső, de a belső kameranézetek is óriási sikeredek. Ezek amolyan „visszaugró” nézetek, ami azt akarná jelenteni, hogy csak addig vált át a kamera, amíg a megfelelő bilentyűt lenyomva tartjuk, ám ez nem a legalkalmasabb az ellenség követésére fordulóharokban, ezért itt is találkoztunk már célkövető nézettel. Sőt nem csak ezzel, hanem virtuális pilótátlékkal is, amiből a kilátás minden eddigi szimulátorét felülmúlja! Valahogy így kellene az összes szimulátorból kilátnunk, s rögtön

ni, az a légi járművek száma: elég kevés van ugyanis belőlük. Ezekről eltekintve a program csodálatos, az abszolút kezdőknek nem, de a repülésben már jártasabbaknak csak ajánlani tudom.

Értékelés 87

Empire Interactive

Hardverigény: gyors

Extrák: 3Dfx, internet, sokgombos joystick-ek illetve PC Dash.

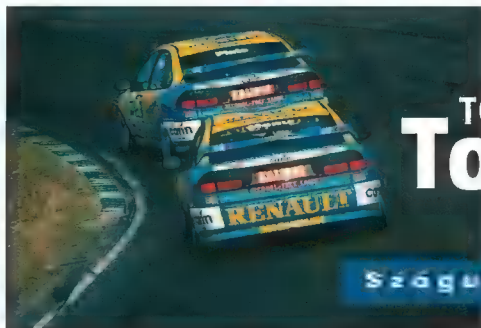
nyert ügyünk lenne közelharcokban. Sajnos azonban itt is vannak gondok, ugyanis nem az eredeti helyükön látjuk a DDI-okat, mivel ezeket a kép két alsó sarkában helyezi el a program.

Az Empire mindig is híres volt azon oldaláról, hogy programjait hozták a kiegészítő információt adott – gondolkodjunk például okéért a Flying Corps-ra, melyben egy egész kis könyvecské szolgált arról, hogy így kellene repülni. Nincs ez másképp most sem, hiszen már az eredeti Hornetben is szerepelt egy multimédiás oktatórendszer, ami az általunk kért tárgyról minden fontosabb információt közölt velünk. Ezt vagy egy kis tévé, vagy egy tábla segítségével juttatja el hozzánk, ahol a Longbow-hoz hasonlóan szóban is folyik az „oktatás”, tehát nem azt angol nyelvtudással rendelkezni. Ha végignéztük és hallgattuk az előadást, lehetőséget kapunk arra, hogy frissen szerzett tudásunkat kamatoztassuk: ugyanis rögtön repülhetjük az elhangzott témával kapcsolatos küldetésünket.



Az eligazítások ötletek, bár nem igazán töltik be teljes mértékben szerepüket, mivel a feladat leírását követően, a térképet nézve csak találgatni lehet, hogy vajon merre is fog repülni – kis szerencsével azért rá lehet találni egy pár helységnevre, ami alapján valahogy betárolja magát az ember, de nem az igazi. Szintén ötletes a küldetés utáni eligazítás, mely egy mátrixomatón kézzel jut el hozzánk. Ami viszont kifejezetten nem tetszett, az az, hogy az előléptetés az embernek csak a személyi lapjában látszik meg, semmi mózi, vagy animáció!

Totcom



TOCA Touring Car Championship

Száguldás angolosan átcsütre

Renault Laguna, Audi A4, Ford Mondeo vagy Peugeot 406. Ismerősen csengenek ezek a nevek azoknak, akik a honi utakat nyitott szemmel rájáák. De a négykerekezők szerelemeseinek ennél sokkal többet jelentenek: a közepkategóriás autók csúcspéldányait. Már az alapmodellek is „haragnak”, de a sportosabb verziók egyenesen félelmetesek az aszfaltgyógyón! Példának okáért egy „normális” Audi A4 2.8-as hűt hengerrel, ötszelepes technikával készült motorja 193 lovat helyettesítve repíti az 1300 kg-os kocsit. 7,3 másodperc alatt gyorsul fel százra és a sebességplafon úgy 240 körül található. Dicséretes dolog tehát, hogy ezen masinák felturbózott testvéreit beteltek egy betonarénába, ahol eldönthetik – kizárólag egymás között – az elsőség kényes kérdését. A verseny neve pedig Brit Túraautó Bajnokság (BTCC). Codemasters-ék láttak fantáziát az ilyen típusú futamokban és megszerezték a jogokat egy hivatalos játék megírásához. Ténykedésük gyümölcse a TOCA Touring Car Championship lett.

Hivatalos verzióról lévén szó, az életben fellelhető csapatok, pilóták, pályák mindegyike szerepel a program repertóriumában. Nyolc cég vonultatja fel büszkeségére a bajnokság megnyerésének reményében. Az élethez hasonlít, azért a játékban sincs esélyegyenlőség. A csúcson – mind pilóták, mind gépek szempontjából –, az Audi és a

Renault csapat található. Így egy külön nehézségi fokozatot jelent az istálló-választás is. Alaphelyzetben nyolc pályán kergetőzhetünk a versenytársakkal, akikből tizenötöt fedezhetünk fel a száguldás során. A kitűnő teljesítményt nyújtó játékosokat a program különböző extrákkal lepi meg, így kaphatunk két új autót, plusz pályát vagy speciális vezetési módozatokat (pl. kétszeres gyorsaság, kisebb gravitáció) is.

Ideje megismerkednünk magával a vezetéssel is. Erre a legjobb lehetőséget az egyetlen versenyen való indulás (single race) vagy az időfutamokon történő részvétel (time trial) teremti. Utóbbinál csak az óra az ellenfelünk és itt nyílik lehetőségünk átadni a történelemnek az egyes pályák körrekordjait. A legjobb körünk útonvalót, sebességét tökéletesen lemásoló „szellem-autó” is a pályán lesz, így vizuálisan is érzékelhetjük, hogy milyen teljesítményt nyújtunk és esélyesek vagyunk-e a rekord-döntésre. Ez az adalék nagyon feldobja az időfutamokat! A különálló versenyek nem különböznek sokban a bajnokság alatt fu-

Más vélemény

Láttunk már Forma 1-es, IndyCar és Nascar autóversenyt, rally-t vagy motorversenyt, de a szériaautók hagyományos „kötőtpályás” összecsapásait idáig nem.

Az autók kidolgozottsága és életszerűsége valóban jó, de „replay” funkció hiányán ezt csak korlátozott mértékben lehet élvezni. Az irányítás, az autók mozgása és ellenfeleink mesterseges intelligenciája kiemelkedő, ez ellen nem lehet egy szavunk se. Annál inkább felejtendő a pályák és a környező vidék grafikája és ezen még a 3Dfx sem segít sokat. Mindezek ellenére a legnagyobb kifogásom a programmal szemben mégis az, hogy habár szimulátornak kiáltották ki, felépítése inkább egy középszerű arcade programra emlékeztet. Nincs rendes bajnokság, helyezés alapján juthatunk tovább a következő pályára. Mintha a fejlesztők még az utolsó pillanatban sem tudták volna eldönteni, hogy mit is akarnak csinálni. Pár kört nagyon élvezetes megtenni vele (arcade játékosok előnyben), de ez a rendszer aligha fog hosszasan lekötöni egy szimulátor-rajongót is!

De





tottaktól, pusztán annyiban, hogy itt minden részletet variálhatunk kedvünk szerint. Az időjárás (napsütés, hóesés, vihar stb.), a körök számát vagy éppen azt, hogy kívánnuk-e kvalifikációt részt venni.

Az autók nézetből irányíthatjuk és ezek mindegyike ténylegesen is használható, nem csak úgy „véletlenül” kerültek a programba. Külön megemlítendő egy plusz lehetőség, a csak pillanatokra bekapcsolható hátsónézet. Ennek segítségével győződhettünk meg arról, hogy leráztuk-e már az üldözőinket vagy még mindig az előzésünkön gondolkodnak. A grafika meglehetősen szép, bár jelezni kell 3D-s gyorsítókártyával nem rendelkező sorstársaimnak, hogy a megfelelő gyorsaság eléréséhez nem árt egy erőműre installálni a TOCA-t. A kocsik viselkedését roppant jól szimulálja a játék. Komoly farolások, borulások vagy bedőléseket nagyon nehéz produkálni a versenyzés során. Hogy ez miért olyan élethű? Hát azért, mert ezek a kocsik annyira mélyen vannak megépítve, olyan alacsonyan van a súlypontjuk, hogy szinte úsznak az aszfalton. Kipróbálni viszont nagyon tudni! Elég egy pöttynyi rosszkor adott gáz (esetleg fék) és máris járjuk az angolkerिंगót. Ettől a vi-



Autószimulátorban nincs hiány az utóbbi hónapokban. Sorra jönnek, majd a legtöbb gyorsan távozik is az átlagos játékos merevlemezeről. A TOCA-t viszont, mint megváltót vártam és reméltem, hogy huzamosabb ideig élvezni majd a vendégszeretemet.

A játékról kialakult kép nem egyértelműen pozitív avagy negatív. Csodálatos élmény volt az éjszakai viharban, a kocsi és saját határait szélén autózva megelőzőm az élvast! Mindezt persze csak hathatós 3Dfx támogatással, mert a szerény P133 bizony egyedül nem boldogult a programmal. Remek a hangulat a futamok alatt. Komoly tömörülések és koccnások varázsolják mozgalmassá a versenyt. Hol van a Forma-1 szinte óramű pontosságú vezetési stílus? Itt pörögnek, csúsznak a pilóták, majd rátoposva a gázra ■ többiek után erednek! Telitalálat a „szellemautó” is! Vele lehet ■ legjobb üldözéses versenyeket játszani. Igazából elsőre, de még másodkora is nagyon szépnek, jónak mutatja magát a TOCA. Viszont az

idő előrehaladtával az ember elkezd hiányolni egyes dolgokat, lehetőségeket.

Nincs például visszajátszás! Az igazolmasabb futamok elmentéséről pedig ne is álmodjunk! Engem inkább idegesített, mint inspirált a pályák hozzáférhetőségének korlátozása. Az meg egyenesen az agyrem kategóriába sorolható, hogy a bajnokság során folyamatosan meg kell felelnünk az elég kemény elvárásoknak. Ilyen például az, hogy csapattársunkkal együtt szerezzünk húsz pontot a futam alatt. Mivel csak tizenöt jár a győzelemért és öt egy hatodik helyért, a teljesítéshez a számítógép vezette társunknak is jól kell szerepelnie. Lehet, hogy én vagyok süket, de nem tudtam megkülönböztetni a motorhangok közti különbséget sem.

Rengeteg élmény és tucatnyi apró hiány, hiányosság egy játékon belül. Komoly dilemma tehát pálcát törni a TOCA felett. Nem is tudom jó szívetlenné. Így inkább azt mondom, hogy próbálja ki mindenki és majd elváll, hogy beváll-e...

-csonti-



adattól nem esik messze a keménység, az apró koccnások, a furakodások. Ám ezeket nem illendő összetévesztetni ■ durvasággal és sportszerűtlenséggel. Az alkotók ezt sem hagyták figyelmen kívül és a bajnoki futamok alkalmával figyelmeztetéseket kapunk az esetlegesen elkövetett szabálytalanságok miatt. Ezekből három összegyűjtve 4 pontot levonnak az adott futamon elért teljesítményünkől (de negatív pontot azért nem fogunk továbbvinni). Az ötödiknél újabb hat pont mínusz ■ „juttatunk” ■ a következőnél pedig kizárunk az aktuális versenyből.

A többjátékos üzemmód mostanság már bevett szokássá válik, így itt sem maradhatott el. Az viszont nem mindennapos dolog, hogy egyszerre akár négyen is nyomonkérjük egyetlen gépen! Igaz, ekkor csak

egymást kergethetjük és nem vehetünk részt az igazi versenyen, de azért így is jó móka. Csak győzzünk elég helyet kiverkedni magunknak a képernyő előtt! Még egy extra: a bajnokság futamai előtt és után a tőlünk nyugatabbra jól ismert kommentátor, Tiff Needell megjegyzéseit hallhatjuk.

Minden autóőrült, figyelme! Öveket becsatolni! Jabb lábat a gázra! START!

85

Codemasters

Hardverigény: gyors (3Dfx-szel közepes)

Extrák: multiplayer, összes ismert 3D gyorsító kártya támogatása

Összesítő Táblázat

ZED értékelés	Gráfika	Hangulat	Összetetttség	Géplény, extrák	3D támogatás	Multiplayer (játékos)	Minimum hardver (proc., RAM, HDD, leány)	Kiadó
88	kiemelkedő	nagyon jó	közepes	kb. 60 oldal	—	—	P90, 16Mb, 40Mb HDD	Gremia Interactive
72	jó	jó	egyszerű	12 oldal	—	2	P133, 16Mb, 10Mb HDD	BMG Interactive
82	nagyon jó	nagyon jó	közepes	kb. 60 oldal	—	2-8, internet	P90, 16Mb, 10Mb HDD	Interplay
86	nagyon jó	nagyon jó	összetett	kb. 60 oldal	D3D, 3DF, PowerVR, Rendelés	—	P133, 16Mb	BMG Interactive
83	jó	jó	egyszerű	CD füzet, 60 oldal	3Dfx, PowerVR, Rendelés	2, játékos	P133, 16Mb, 3D kártya	Edios Interactive
—	jó	közepes	közepes	kb. 40 oldal	3Dfx	2-3	P90, 16Mb	Edios Interactive
—	jó	közepes	közepes	CD füzet, kb. 20 oldal	3Dfx	—	P90, 16Mb	Edios Interactive
90	kiemelkedő	kiemelkedő	összetett	kb. 30 oldal, 80 CD	—	—	P90, 16Mb, 65 Mb HDD	Tale 2 Interactive
76	közepes	jó	összetett	kb. 50 oldal, DVD	—	—	P90, 18 Mb	Access Software
87	kiemelkedő	nagyon jó	összetett	CD füzet, kb. 40 oldal, MAC verzió	—	—	P90, 16Mb, 70 Mb HDD	Red Orb Entertainment
80	nagyon jó	jó	közepes	?	—	—	P90, 16Mb	Cryo Interactive
83	jó	közepes	összetett	kb. 60 oldal	az összes ismertebb	2-4, internet	P166, 16Mb, 30Mb HDD	Tale 2 Interactive
73	közepes	jó	összetett	kb. 120 old	—	2, internet	P90, 16Mb, 30Mb HDD	Interactive Magic
68	közepes	közepes	összetett	kb. 80 old	—	2-4	P90, 16Mb	Interactive Magic
93	kiemelkedő	nagyon jó	nagyon o.	kb. 300+40 old	3Dfx, 3Dfx	2-8, internet	P90, 16Mb, 100Mb HDD	Interactive Magic
86	nagyon jó	nagyon jó	összetett	kb. 100 oldal, bill. kiosztás	3Dfx, 3Dfx	2-8, internet	P166, 16Mb, 50 Mb HDD	Electronic Arts
81	jó	jó	közepes	CD füzet, kb. 20 oldal	—	2-8	P133, 16Mb	Pygnosis
71	közepes	jó	közepes	CD füzet, kb. 20 oldal	az összes ismertebb	2-8, internet	P166, 32Mb, 35Mb HDD	Electronic Arts
80	nagyon jó	nagyon jó	összetett	240 old., bill. kiosztás	3Dfx, voodoo rush	2-4, internet	P166, 16Mb, 14Mb HDD	Empire Interactive
87	nagyon jó	nagyon jó	nagyon o.	—	—	—	P133, 32Mb, 50 Mb HDD	Empire Interactive


**ALTEC
LANSING**
MULTIMEDIA

ACS48

 2x70W teljesítményű hang- / páros 40W-es subbasszuslámpa
20Hz - 20kHz frekvencia tartomány

ACS45

 2x4W teljesítményű hanglámpa, 20W-es subbasszuslámpa
12Hz - 18kHz frekvencia tartomány, 20W-es subbasszuslámpa


1145 Budapest, Kétközi út 13.

Tel: 266-6059, fax: 118-6651

E-mail: pixel@pixel.hu

IFABO '98: 5 pavilon 3/6
-5%
**ALTEC
LANSING**
MULTIMEDIA

Seldon 96.Bt

1145, Budapest, Laky Adolf u. 33.

Tel/Fax: 251-95-34

E-mail: seldonbt@seldon.hu

Homepage: http://www.seldon.hu

 Elektronikus kiadványok,
újságok készítése
Internet oktatás
WEB oldalak tervezése,
készítése és elhelyezése
az Interneten

Tudomány és fantasztikum az Interneten

SOLARIA Science Fiction Magazine
SOLARIA Minikönyvtár
Cherubion Könyvkiadó
Avana Egyesület
Quark Fantasztikus Füzetek
AZ UNIVERZUM KAPUJA

WORLD CUP 98

WINDOWS 95

Továbbfejlesztett grafika
Könnyebb kezelhetőség
Az összes VB-re kijutott csapat
Régi VB döntők újrajátszási lehetősége
Akár az 1954-es Német-Magyar döntőt is!
Magyar kézikönyv!

EA
SPORTS



TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!



Akár Puskás Öcsi szerepében
is megmászhatod a
futballtörténelmet!

A játék mellé limitált
példányszámban a
Puskás Öcsi életútját
bemutató könyvet adjuk
ajándékba! Ne hagyj ki





Az eheti kedvenc levelem

Stafal Viktoria, Kálmán

Élemedett korom ellenére nagyon szeretek játszani.

Jajjaj, ne legyél ilyen szigorú magadhoz! Mi az, hogy élemedett kor? Mindenki csak annyi idős, amennyinek érzi magát. És ha szeretsz játszani, akkor még sok él Benned a gyermeki lélekből. Azt hiszem, ezt csak irigyni lehet.

Igyekszem csak módjával, de ez nem mindig sikerül.

A család? Gyerekek? Mit szólnak hozzá mások?

Egy a szerencsém: nagyon válogatós vagyok. Több hónap is eltelt, mire végre egy nekem igazán megfelelő programra akadok és amiért még pénz is hajlandó vagyok adni. Feleltésem bízom az értékelésekben és 85% alatt nem is igazán lelkesedem a játékokért. Mostanában a Fallout csigáz, de erre felelő idekén még nem is hallottak róla.

Már megjelent, próbáld meg megrendelni valahonnan. Érdemes!

Legkedvesebb játékomban Tomb Raider I. és II. Szép darab volt annak idején az MDK is. Ezek ismeretében befektettem a Dreams-be, de az életem egyik rossz döntése volt. Próbáltál már TR után a Dreams-szel játszani? Ne is próbáld, mert ha érzékenyebb lelkű vagy még el is sírhatod magad.

Ebben a sorrendben még nem próbáltam, de most le is beszéltél róla.

Csak azért véleményeztem ezt a játékot, mert említetted, hogy neked is az a kedvenced. Nem csalódtam az ízlésedben. A levelem végére már csak egy pirinyó 3x5 cm-es kérdés maradt. A 69. oldalról lenne szó. Szerintem a női test nagyon szép és azok a képek is nagyon tetszenek. De...és itt jön a kérdés: elgyengültebb pillanataimban szívesen nézegetnék egy szép férfitestet is.

Levelezés

Fákszerpben: az olvasók és Zed

Úgy látszik, nem csak a játékok területén egyezik meg az ízlésünk...©

Csak egy aprót, egy iciripicit a bal alsó sarokban. Csak a lelki békém miatt, hogy ez az újság nem csak az erősebbeknek szól, hanem számol a női olvasók szűkebb körével is. Közbenjárásodot előre is köszönöm.

Biztos lehetsz abban, hogy felvetésem a lehető legnagyobb támogatásomat élvezzi. Kis türelmet kérem, remélem, lesznek férfiképek is az újságban.

Tlacy, Budapest

Nem lehetne az újságba belerakni a CD-hez egy borítót? Tudod, egyet a tok elejéhez és még egyet a hátuljához. Így a tok jobban nézne ki. Az elején lehetnének te, a magazin logója és az, hogy melyik szám. A hátsóra rakhatnátok bármit, mondjuk a CD tartalmát. Remélem, megteszitek.

Ez is szerepel a terveink között.

A cd-re fel lehetne rakni több képet rólad. Sőt, képernyő méretű háttereket is, amiket ti csinálnátok és amin te is helyet kapsz.

Majd megkérjük Gettót, hogy rajzoljon még néhány képet rólad.

Brózik Áron, Budapest

A poszter nagyon jó ötlet és szerintem érdemes lenne rendszeresen is (én legalábbis rögtön kirtam a falra).

En is kirtam a falra. ©

Egyébként lány olvasók legalább három van, mivel a tesóm lelkesen szokta böngészni az újságot.

Údv a tesódnak! És ha Viktóriát is beleszámoljuk, akkor már négyenél tartunk!

Hogy van ez a kredit kártyás dolog?

Az előző számokban már elmagyaráztam, remélem mostanra már világos.

Racsó Norbert, Paks

Gettónak üzenem, hogy rajzoljon többet, lehetne például a különböző rovatok elejére egy-egy jó kis Gettó-grafika.

Na kíváncsi vagyok Gettót mit szólna ehhez, tud-e még ennél is többet rajzolni...

Lehetne egy stábfotó. Tudom, hogy minden újság csak halogatja, de legyenek ebben is kivételek.

Várjuk a nyarat, amikor szépek leszünk és kipihentek, és majd akkor odaállunk a fényképész elé.

Lehetne egy fél oldalt biztosítani az apróhirdetéseknél.

Egy havilapban sok értelme nincs, a hirdetés aktualitása miatt.

Mondjuk az előfizetőknek ingyen. Mit gondolsz, mért javaslok ezt?

Csakis szintisza jóindulatból. Mi másért? Az, hogy Te is előfizető vagy, fel sem merült bennem...

Mára ennyi, lassan kicsöngtetnek irodalom órától.

Na tessék. Egyszer még betiltatják az újságot a tandórok.

Ui: Rádd be a levrovba!

Békés Péter, Budapest

Ott van az újságban, hogy előfizetés esetén játszhatunk a Deathmatch-ben és ezzel kapcsolatos kérdésem az, hogy fel lehet-e osztani az időt, a négy órát mondjuk, négyezer egy órára?

Szerintem biztosan igen, de legegyszerűbb személyesen vagy telefonon megkérdezni a Deathmatch-ben. A ZED áprilisi számában megtalálod a hirdetésüket, a címükkel és a telefonszámukkal együtt.

Lesz-e Dreams végigjátszás vagy tudtok-e küldeni nekem egy végigjátszást vagy kódokat? Meg a Total Annihilationról is küldjtek valamit.

A Total Annihilationról ebben a számban olvashatsz.

Kérdések: Szerintem a Dreams vagy a Tomb Raider 2. a jobb?

En inkább Tomb-párti vagyok.

Mi alapján értékelték?

Egy értékelő táblázatot találsz a játékokról a májusi számtól kezdve minden ZED-ben.

Honnan jött az ötlet, hogy újságot csinálatok?

Mindannyiunk életében fontos szerepet töltenek be a játékok. Úgy éreztük, tudunk olyan dolgokat mondani róluk, ami másokat is érdekelhet. Valahogy így kezdődött az egész...

Szerintem jó lenne, ha számítógépes újdonságok is lennének benne, mint pl. win98 leírás vagy ilyesmi.

A ZED kifejezetten számítógépes játékkal foglalkozik és néhány ehhez kap-

csolódó dologgal. Az operációs rendszerek is kapcsolódnak a játékokhoz, de valljuk be, elég távoli ez a kapcsolat. És maga az operációs rendszerek téma hatalmas falat. Pár oldalán nem érdekes velük foglalkozni, mert felszínes és értelmetlen lenne. Mi inkább foglalkozunk a játékokkal, de azokkal igazán részletesen.

Tudtok-e egy jó helyet, ahol meg lehet tanulni programozni?

Sok lehetőség van, igazán kielégítő megoldásnak az ELTE-t tudom ajánlani.

Barta Zoltán, Budapest

A játékleírásoknál lehetne részletesebb a játék gépigényének leírása. Az értékelés is lehetne részletesebb. Szerintem százalékoljátok a grafikát, zenét és a játszhatóságot.

A játékokat értékelő táblázatból sok mindent megtudhatok.

Kérdések: szeretnétek mi a jobb az Imperium Galaktikában az első küldetésben: emeljem föl az adót és gyorsan építem új-ját az Achilles bolygót vagy inkább apránként gyűjtögessem a pénzt?

Attól függ, milyen stratégiával játszol, hiszen mindkettőnek megvannak az előnyei és a hátrányai. Én például nem szeretem nagyon felemelni az adókat.

Mikor jelenik meg a Starcraft? És a Steel Panthers 3?

Már mindkettő megjelent.

Az újság mindig a hónap elején jelenik meg?

Igen, bár néha késünk egy kicsit.

Régen nem volt egy Zed nevű robotos stratégiai játék?

De.

Légszíj tegyék be a levelet az újságba. Nagyon szívesen.

ColdHands

Kis ideig tanakadtam magammal, hogy írjak-e nektek, elég jó" vagyok-e véleményezni valamit, amit szavazottabb emberek készítenek, mint én.

Szerencsére végül meggyőzted magad. Lehetnének a web oldalaton vagy a cd-n mások által furmányosan elkészített pályák (pl. Warcraft 2, Total Annihilation, Red Alert).

Igen, ez jó ötlet.

Lehetne olyan rovat, ahol játékosok írják le a tapasztalataikat, ötleteiket a különböző játékokkal kapcsolatban.

Ez már most is meg, írd le a véleményedet és küldd el.

És most meztelen, teljesen levetkeztek a szexuális életük.

Szeberényi Zsolt

A véleményemet szeretném veled megosztani. A lappal kapcsolatban vegyes érzéseim támadtak. Jó, hogy sok prog-

ramról találhatók benne ismertető, illetve több véleményt olvashatok róluk, de általában nagyon rövidke a cikkeket (tisztetel a kivételnek: Lands of Lore 2). Én inkább olvasnék kevesebb programról, de hosszabban, hiszen általában két oldalasak a leírások, de ebbe benne vannak az egyéb vélemények is.

Fantaszok tartjuk, hogy ebben az újságban különbség legyen a végigjártás, a játékleírás vagy bemutató között. A végigjártás célja egyértelmű, a rövidebb leírások feladata az, hogy nagy vonalakban bemutassanak egy játékot és ennek alapján el tudjátok dönteni, hogy érdekel-e ez a játék, érdemes-e megnézni. Rengeteg játék jelenik meg manapság, képtelenség mindet megnézni. A rövid ismertetőkkal enyhíteni igyekszünk ezt a problémát.

A CD felépítése nagyon jó, de nem ártana hozzá egy rendes keretprogram.

A mostani, úgy tűnik, egész jól beválik.

Ellenben minek kellett kivágni a borítót? Csak az első számmal vágunk ki a borítót, mégpedig azért, hogy senki se vigye haza a lapot az újságostól, ha nem látja benne a cd-t. Úgy gondoltuk, hogy érdemes így elkerülni a kezdeti kellemetlenségeket, később ugyanis megszokjátok, hogy egy pillantást vessetek a cd-re.

Összefoglalva: egy nagyon jó lapot sikerült összehoznotok, ami még kicsit gyerekeipben jár.

Majd igyekezzünk felnőni. Vagy inkább kinőni a gyermekbetegségeket. Felnőni csak a felnőtté akarnak.

Balage

Ma olvastam az újságotokat. Tetszik. A cd mellé jó ez a sok cikk, mert nekem hiába mondaná valaki, hogy 200 oldalt elvasoltam a valamiről, de könyörgöm, nem vihetek be egy lapotot énekőrára!

Az biztos. Szerintem sem érdemes vele próbálkozni.

Foglalkoztatok multimédiával és internettel, de ne szálljon el az agyatok. Ne menjetek bele a témákba túl mélyen, mert az olvasótábor nem fogja érteni!

Hogy mi túl mély és pontosan mennyit ért meg az olvasók nagyobb része, az egy elég nehéz kérdés. Az én véleményem és tapasztalatom szerint, az olvasók jó része annyira tájékozott a számítógépek világában egyes területein, hogy rendszeren fel kell kötnünk a felkötött valót, hogy valami érdekesebb és újat is tudjunk mondani. Mi inkább annak vagyunk a hívei, hogy nem a cikkek színvonalát kellene csökkenteni, hanem ha valaki nem ért valamit, de érdekli a dolog, akkor nézzon és kérdezzon utána, oszkozzon egy kicsit. Akár mi is szívesen tartunk egy kis felfrítást.

Nem tudom, mennyi levelet (e-mailt) kaptok.

Sokat.

De eléggé pozitívan venném, ha visszairátok valamit.

Akkor most pozitív lehetsz.

Mivel ez még egy induló újság (egész jó indulással), gondolom, elég sok változáson megy még keresztül.

Hónapról hónapra újabb és újabb változásokat vehettek észre.

Biga

Upsz, remélem, jó helyre megy ez a levél. Upsz, úgy látszik, jó helyre ment.

Bocs az ékezetek hiányáért, de itt a TF-en meglehetősen bonyolult elcsoologatni őket.

Figyelitek? Egy sportember az olvasótáborban!

Következzen a kritika. Nem lesz sok és főleg apróságok. A legfontosabb: örömmel látnék a lapban hardver híreket, méghozzá nem kacskát, hanem valóban tesztterményeket, hivatalos infokat.

Lapozz hátrébb! Kíváncsi vagyok máris teljesült. (Lassan kezdek olyan lenni, mint egy lapozgató kalandjáték.)

A másik fontos dolog, hogy a hosszú kalandjáték leírásokat nyugodtan feltehetnétek a CD-re, mert azért kétem, hogy minden ZED olvasónak megvan például a Lands of Lore 2. A helyére bekerülhetne az előbb említett hardver hírek.

Az egyszer biztos, hogy nincs minden ZED olvasónak Lands of Lore 2-je. De az is biztos, hogy ha a cd-re tennék a végigjártásokat, akkor jó kiszűrni az azokat, akik játék közben elakadnak és bele szeretnének nézni leírásba. Ha a cd-n lenne a végigjártás, akkor játék cd-t ki, ZED cd-t be, szövegre megnyit, kérdéses rész megkezdés, cd csere újra... elég hosszadalmas, még akkor is, ha a leírást feldolgoja a winchesterre. Sokkal kényelmesebb, ha a végigjártás ott van az asztalon kinyitva az ember mellett.

No, ennyit erről, ha akartok vagy tudtok, kérem írjatok vissza.

A sok levél miatt a válasz most került be az újságba. Bocs! a késésért.

Suagr

Semmi gondom nem volt az újsággal, sőt még most sincs csak éppen leverhetnétek a postás hűpőjét, mert a postáldámba begyűrte a ZED-et. Ki is nyitram volna, ha a CD-nél baja esik, de az újság egy kicsit megszínylette. Ez ellen nem lehetne tenni valamit?

Sajnos mi nem tudunk semmit tenni. A posta olyan, amilyen. Talán felajánlunk néhány ingyenes előfizetést a postásoknak és ha az újságuk is összgyűrődik, akkor majd figyelmesebbek lesznek.

Az önhibában kívülről rágódlás esetén mit lehet tenni? (pl: ez a postás eset)

Telefonálj, szívesen küldünk egy másikat.

Ez végezetül: jó játékot és jó szórakozást kívánunk Switz Józsefnek Tatabányán. Reméljük, a játékok és az újság könnyítene a mindennapokon.

Zed
zed@zed.hu

Netböngésző

Érdeklődések az internetről

Bizonyára sokan átéltek már azt a kellemes nem mondható élményt, mikor egy játék vége felé közeledve, valami oknál fogva nem lehetett továbbjutni. Korunkban a játékok programok már annyira összetettek lettek, hogy a tesztelés során nem lehet minden lehetőséget kipróbálni és bizony nem is olyan ritkán marad pár bug a kész termékben. A készítő persze igyekezik lépést tartani a hibákkal és egyre adják ki az újabb és újabb hibajavító patch-eket és update-ket. Ezek beszerzése azonban igen körülményes lehet. Az interneten ugyanis elszórvan lehet megtalálni ezeket, hiszen minden készítő saját szíjára pakolja fel őket. Ezen a problémán szeretne segíteni néhány lelkes drezdai egyetemista a Patches Scrolls nevű oldallal: (<http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/>). Itt mindenki megtalálhatja kedvenc játékaiknak update-jeit, akár különböző kategóriák sze-

nem tudjuk magunkat megtagadni). A Wing Commander már nem az első számítógépes játék, amely alapján mozifilmet készítenek. A rajongók figyelmébe ajánlom a Wing Commander the Movie page-et, ahol a filmmel kapcsolatos összes fontos információ helyet kapott (<http://users.nac.net/~splat/wc/>). A filmet Robert Rodriguez rendezte, aki ismeri az eddigi alkotásait (Despe-



rado, Alkonyattól pirkodtig, Négy szoba), az kb. tudja, hogy mire is számítson.

Egyre inkább terjednek a neten a különböző real-time audió és videó adások. Ha valaki még nem próbált ilyet nézni/hallgatni, annak mindenféleképpen érdemes kipróbálni. A legelterjedtebb ilyen formátum a RealAudio/RealVideo, ezek lejátszásához szükséges program a RealPlayer, amely a következő címről tölthető le: (<http://www.real.com>). Ha a programunk már megvan, akkor már csak megfelelő adást kell találni. Ez nem is olyan nehéz, hiszen a magyarországi igen népszerű kereskedelmi és „állami” adók is foghatók már a neten. Magyar rádiókat nem olyan érdekes hallgatni a Weben, de külföldieket már igen. Ha ilyeneket keresünk, akkor feltétle-

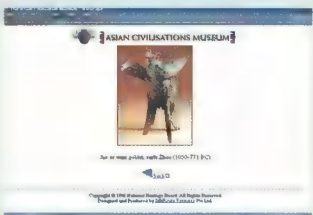
nül kukkantsunk be a (<http://www.audionet.com/>) címre mert itt az összes (!) neten sugározott amerikai adó megtalálható, kedvünkre csemegegethetünk közülük.

Ha valaki közelebbi kapcsolatba kerül a számítógépekkel, akkor előbb vagy utóbb kapcsolatba kerül a repülőgép-szimulátorokkal is. Ez emberek nagy többsége csak álmodik arról, hogy egy vadászgépet kipróbálhasson, így általában megelégszik az információk gyűjtésével. Az egyik legnép-



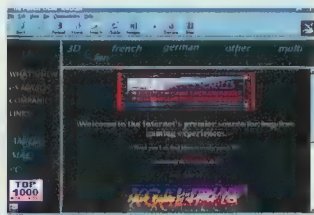
szerűbb ilyen géppel, az F-15-tel foglalkozik a (<http://www.geocities.com/CapeCanaveral/Hanger/4128/>) címen található site is. Sok remek kép és rengeteg információ található ezen az oldalon.

Talán a rovat végére sikerül egy kicsit elszakodnom a számítógépektől. Aki érdeklődik valamelyest a távoli-keleti kultú-



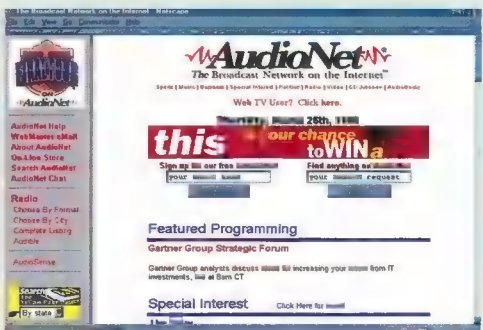
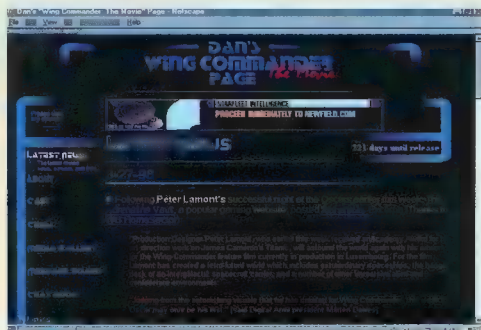
rák iránt, annak érdemes lehet felkeresni a Szingapúri Nemzeti Múzeum site-ját (<http://www.museum.org.sg/nhb.html>). Rengeteg információ és kép található itt a távoli-keleti kultúrákról.

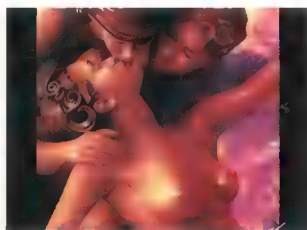
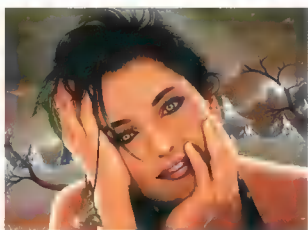
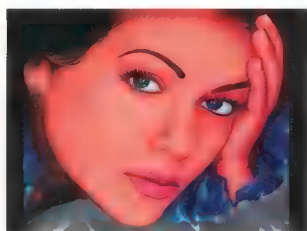
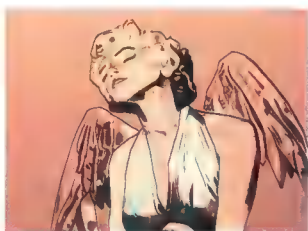
Caris



rint rendszerezve is (GUS, 3D). Sőt, még Macintosh és Amiga patchek is vannak itt. Minden valamirevaló gamer-nek kötelező ez a site!

Egy újabb – valamennyire – a számítógépekhez kapcsolódó oldal (hiába, azért





69. oldal



Deathmatch

Quake-öröklösségek

üdvözet! Több jó hírrel is szolgálgathatok, de eléltük ebben a számban is végigveszek néhány, valószínűleg érdeklődésre számot tartó konzolparancsot.

PUSHLATENCY: Quakeworld-ben, azon belül az internetes játéknál ajánlom a használatát. Magos pingnél a karakter csúszkálását akadályozza meg (gondolom senkinek nem kell bemutatnom ezt a nagyon zavaró jelenséget). Értéknek feleannyit adjatok meg, amennyi a pingetek mínuszban. Tehát ha körülbelül 250-es pingetek van, akkor írjátok be, hogy PUSHLATENCY -125, és lássatok csodát...

FOV: Ez egy nagyon hasznos beállítás. A FOV a Field Of View rövidítése, vagyis hogy mekkora látószöggel látsz. Így könnyen beállíthatod magadnak, hogy akár a hátad mögött zajló eseményeket is figyelemmel kísérj. Sajnos a monitorunk mérete nem nő a beállítás változásával, ezért a képeket a képernyő szélén tömöríti. Így ha túl nagyra rakjátok, akkor nem fogtok látni semmit. Ezért érdemes kompromisszumot kötni, én a 110 fokos látószöveget ajánlom (a teljes kör természetesen 360 fok, míg az alapbeállítás 90). Próbáljátok ki rocket arena-ban, a siker garantált... Aki eddig a dm3-on nem tudott



átugrani a a quad-tól a láthatatlanságig, azt meglepetések fogják érni, hiszen a „szemed sarkából” sokkal tovább látod, hogy meddig tart a platform, és tudni fogod, honnan kel elugrani. Természetesen ennek a beállításnak hátrányai is vannak, például az, hogy nem látod a fegyveredet. Szerencsére ez akkora problémát nem okoz, hisz a lövedéktípus kijelzéséből tájékozódni tudsz, hogy melyik fegyver is lehet a kezében. A másik probléma, hogy az ellenfeleid kicsit kisebbek lesznek, de ez a csökkenés 110-es FOV-nál szerencsére minimális.

M_FILTER: Akinek nem 15000 forintot egere van, az fogja értékelni ezt a beállítást. Ha egyre állítod, akkor az egér kis apró rángással kapcsolja ki. Nagyon ajánlom!

FORCE_CENTERVIEW: Az előző számban vesztettem ki a rocket jump-ot, de itt van még egy kis adalék hozzá. Akinek a quake.exe-ből az 1.06-os, vagy magasabb verziószámú van meg, az tudja használni ezt a parancsot. A felnézés, a sok wait, tehát a középre nézés utasítássorozata helyett egyszerűen csak ennyit kell beírni, és a másodperc egy törtrésze alatt visszazérsz, ráadásul pontosan középső állásba.

SAY_TEAM: A csapatjátékoknál vehetjük hasznát, ha nem minden játékos tartózkodik ugyanabban a szobában. Az ■ szöveg, amit utána beírunk, csak csapatársaink monitorján jelenik meg, például: BIND Q "SAY_TEAM CAMP-ELEM A RAKSI!"

RATE: Annak a méretét lehet beállítani vele, hogy mekkora adatcsomagokat küldjön a szervernek. A legoptimálisabb megoldásnak a 4000 tűnik.

D_MIPCAP: A Quakefényes részben említettem, hogy néhányan úgy játszanak,

hogy elmosássá, elnagyolják a fal textúráit. Ennek értelme (szerintük), hogy így az emberek és fegyverek jobban észlelhetőbbé válnak, hiszen azok rajzolata marad ugyanolyan „éles”, mint előtte volt, és gyorsul is a program (egy P166-on körülbelül 2 frame-et...) Ennek a beállításnak is több fokozata van, a maximum a négy. Tehát írjuk be a konzolba: D_MIPCAP 4, és... Hát, nem egy GLquake...

A Deathmatch rovat első részében említettem egy nagyon fontos parancsot, az SV_AIM-et. Ha ezt egyre állítjuk, akkor mindig oda lövünk, ahova a célkereszt mutat. Ez rakétázásnál tényleg hasznos tud lenni, de ha naígnálunk vagy shotgunnal harcolunk, akkor jobb lenne, ha segítené célzani. Így a tölténydarabok lényegesen nagyobb hányada találná el a célpontot. Egy másik probléma, hogy ha az ember naílgunt vagy shotgunt használ, akkor végig kell zongorázni őket, hogy a kettő közül melyik van meg. Ez teljesen felesleges, hiszen értelemszerűen úgyis a jobbikat használnd. Erre a két problémára a következő megoldást ajánlom: (a példák az én konfigurációmól valók, értelemszerűen, ha szükséges, módosítsátok őket)

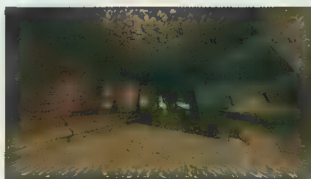
BIND 3 ,IMPULSE 2 ; WAIT ; IMPULSE 3 ; SV_AIM 0"

BIND 4 ,IMPULSE 4 ; WAIT ; IMPULSE 5 ; SV_AIM 0"

BIND MOUSE2 ,IMPULSE 7 ; SV_AIM 1"

Quake 3

Nagyon úgy tűnik, hogy lesz Quake3! Miután John Carmack, az idsoftware programozója szemrevételezte az Unreal-t, úgy döntött, hogy nem várnak a Trinity elkészültéig. Ami eddig abból az engine-ből továbbjutott a gondolati struktúra szintjéig, azt hozzácsapják a Quake 2-höz, és így készítenek egy játékot (gondolom azért, hogy megőrizze vezető helyüket a first person shooter-ek piacán). Személy szerint nem nagyon örülök a híreknek, mert úgy látszik, ezzel végleg felbomlik az a generációs struktúra, ami eddig ezt a játékipárt szegmenst jellemezte. Ez azért nem lehet jó, mert az embereknek nem lesz idejük beleélni magukat az egyes programokba. Ilyen



gyors piaci váltásokkal nem tud olyan rajongótábor kialakulni az egyes játékok körül, mint régen. Nem lesznek igazán jó játékosok, hiszen mire begyakorolna egy programot, addigra már itt a következő. Persze ez csak az én meglátásom, nagyon remélem, hogy nem lesz igazam.

Quake 2 CTF

Bizonyára már többen tudják, de azért megemlítem, hogy megjelent a CTF a Quake 2 alá is. Ebben a játéktípusban két csapat küzd egymás ellen, hogy az ellenfél bázisáról elhozzák annak zászlaját, ezzel szerezve saját csapatuknak pontot. Ilyen kiegészítő már a Quake 1-hez is volt, de ott új fegyvereket alkottak hozzá. Ezek inkább csak rontottak az élvezhetőségen, hiszen annyira durvák voltak, hogy aki megszerezte őket, teljesen uralta a pályát. (Emlékeztetnem él például az a fegyver, amelyik egy golyót lőtt ki, és ahal az a falba csapódott, Shaft sugarakt lőtt ki a legközelebbi játékosok felé. Ezek a sugarak természetesen mindig találtak...) Szerencsére itt megmaradt a Quake 2 egyébként is jó, kiegyensúlyozott fegyverrendszerét, és megspékelték 5 hivatalos pályával, melyek a legjobb CTF pályák, amiket valaha is láttam. Különösen az elsőt és a másodikat ajánlom mindenki figyelmébe, de vannak nagyon jó eredeti Q2 pályáitíratok is (mint a Boss2 vagy az Outlands).

Székesfehérvári Ring

Úgy látszik, a nagyszerű Quakefény után többennek megjött a kedve hasonló „fragfest” szervezéséhez, így egy újabbról tudósíthatok. A rendezvényt Székesfehérváron, a Kodolányi János Faiskolán bonyolították le. A nem túl nagy hírvérés ellenére körülbelül 80 jelentkező indult a négy kate-

Team

1. Sect
2. SB-Pro
3. EDGE

Rocket arena

1. Keaton/Sect
2. Gabr/Sect
3. Nicke/SB
4. Nick/EDGE

Ffa

1. Nicke/SB
2. Nick/EDGE
3. Mortella/KB
4. Ex Mortis/YoungBlood

F2f

1. Victory/Sect
2. Nick/EDGE
3. ender/EDGE
3. Ex Mortis/YoungBlood



gória (ffa, f2f, team és rocket arena) valamelyikében. Az eredményeket a táblázatokon láthatjátok.

A lebonyolítás kicsit különbözött ■ Quakefényestől, ugyanis nem voltak versenyzsére kijelölt gépek és szerverek. A 25 gép és a négy szerver mindegyik ment a játék, ki-ki kedvére bekapcsolódhatott. Amikor valamilyen hivatalos meccs elkezdődött, ■ versenyzők egyszerűen kerestek egy üres gépet, vagy elkértek egyet 25 perc erejéig (ha pedig maguk is éppen játszottak, akkor maradhattak a megszokott gépnél). Nem volt kikötés a Quake sem, a hely közvetlen internet kapcsolattal rendelkezett, aki gondolta, Netscape-ezhetett, vagy interneten játszhatott. Eleinte úgy gondoltam, hogy ilyen laza hozzáállással nem fogunk egy hét alatt sem végezni, de a szervezőket dicséri, hogy nagyon gyorsan biztosították ■ szükséges helyet ■ versenyekhez. Az akadálytalan játékmenehez szerintem az is hozzájárult, hogy Linux szerverek voltak, így szerverfogyás miatt nem kellett egyszer sem félbeszakítani a játékokat.

Best of Quake

Egy érdekes magyar kiadvány jelent meg a napokban, mely szerintem minden Quake-rajongónak meg fogja nyerni a tetszését. A Best of Quake-ról van szó, ami lényegében egy demo CD. Rengeteg meccs található rajta, külföldi és magyar hírességekről. John Romero, Thresh, Reptile, James Bond, Falcon, Deity... gondolom mindenkinek mondanak ezek a nevek valamit (persze rajtuk kívül több százan szerepelnek ■ koronán). Sok játéktípust találjuk őket, van itt teamplay, f2f, ffa, bot elleni játék, de megtalálhatjuk a közelmúlt néhány nagyobb hazai és külföldi versenyének archívumát is (All Female Tournament, Quakefény, vagy az ebben a

számban említett Székesfehérvári Ring). Ha valaki meg akar tanulni igazán jól játszani, akkor azt hiszem, nincs jobb forrás számára. Jónéhány trükköt elleshet ■ „nagyoktól”, mozgáskombinációkat, vagy, ami még érdekesebb, az egyes pályakon



követendő megfelelő stratégiát. Ezenkívül olyan incsényekkel is találkozhatunk, mint egy-egy demo mindkét szemszögből való felvétele, vagy harc a bot szemszögéből.

Akit esetleg nem érdekelnek a felvett játékok (bár gondolom, kevesen vannak ilyenek) azok is találhatnak maguknak megfelelő anyagot. Ugyanis találhatunk néhány díjnyertes Quake 2 DM és single player pályát, valamint Quake kiegészítőket. Ezután nem kell majd patch-eket letölteni, vagy winchestert vinni, ha rendbe akarod egy kicsit szedni a szomszéd Quake könyvtárát. Amire sima Quake-hez vagy QuakeWorld-höz szükség lehet, annak nagy része szintén megtalálható a CD-n. Azt hiszem, az eddigiekből is kiderült, hogy nekem nagyon megnyerte a tetszésemet ez a kiadvány. Örülök, hogy ennyire éledezik a magyar Quake-élet, és már az első próbálkozás is ilyen színvonalosra sikerült. A CD-t egyébként meg lehet rendelni a következő címen: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. Deathmatch Klub, vagy az alábbi telefonszámon: 267-6880.

ender,edge

Fórum

Véleményetek a brutalitásról

Nem nagyon vagyok oda az ilyen típusú vérengző játékokért, de azért elég sokat kipróbáltam már. Szerintem néhanapján nem árt egy kicsit elmerülni ezekben, mert érezhetően nyugodtabb az ember egy kiadós lövöldözés után. A baj ott van, hogy egyesek annyira túlzásba viszik az ilyesmit, hogy az már valóban káros hatással lehet.

A játékok brutalitása már olyan méreteket öltött manapság, hogy ezen már nem nagyon lehet mit engedni/tiltani. Viszont úgy gondolom, hogy leginkább azon kellene változtatni, hogy ne legyenek annyira élethűek a programok. Ez alatt nem azt értem, hogy ne lehessen semmit látni, vagy rossz legyen a minősége, hanem azokra gondolok, amelyek valós, mindennapi körülmények között készítenek gyilkolásra. Tehát megyek az utcán, bemegyek a boltba, és lelövök mindenkit. Ezek a játékok néha annyira élethűek, hogy egyesek azt gondolhatják, ezt az életben is megtehetném akár, ha épp olyan kedvem van.

Szerintem ha a játék megfelelő mértékben eluragszkodik a valóságtól, akkor már nincs gond, hisz valószínűleg futurisztikus környezetben veszélyes idegen lényekre vadászni soha senki sem fog a valós életben (legalábbis napjainkban ez a veszély biztos nem fenyeget). Így ezek talán annyira nem keltenek agresszivitást, maximum azt mondja a delikvens, hogy ha egy ilyen lényt látok az utcán, akkor lelövöm. Csak nyugodtan... ☺

Pola
Pola@mail.digitel2002.hu



Szerintem feleslegesek a korhatárok, ezek a játékok még nem elég élethűek. (persze gyerekként még nem volt szerencsém ilyesmivel játszani) A játékok teljesen eltűnnek a TV, videó, hírek által ránk zúdított erőszakhullámban, és mire egy gyerek odakerül, hogy játsszon, a tévézés után már csak tényleg egy egyszerű játék neki egy akármilyen brutális játék is. Egyébként nem értem, hogy pazarolhatnak munkát néhány szoftvercégnyi ilyen eszemert dologra mint pl. Carmageddon. Katasztrófális. Nem tudom ki és mennyit játszott vele, de szerintem nagyobb a reklámja, mint a nézettsége. (Lehet, hogy az ilyen programoknak még-

sem ártana a korhatár, persze nem a brutalitás miatt...)

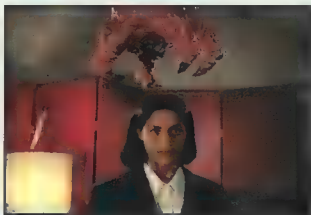
Vegeta

Trixel@szivarvany.net.hu



Az én elgondolásom szerint ez a téma erősen túl van dimenzionálva. Már 12 éve foglalkozom számítógépekkel és persze elég sokat játszom is. A játékok között helyet kaptak olyanok is, mint pl. Mortal Kombat, Quake, Carmageddon, de még ennek ellenére sem ütöttem agyon, láttam le, vagy gázoltam el senkit. Úgy gondolom, hogy egy normális embert ezek a játékok semmiféle módon sem befolyásolhatnak. Amennyiben mégis így lenne, akkor az illetőnek valószínűleg már amúgy is van (volt) valami defektje. Engem egyáltalán nem zavarnak a játékokban látható agresszív jelek. Megismétlem: JÁTEK. Nem tudom ki hogy van vele, de amikor játszom, mondjuk a Quake-kel és lelövök hálózaton valakit, nekem meg sem fordul a fejemben az, hogy „jaj de jó. most kiontottam a belét”. Ekkor általában csak arra gondol az ember, hogy gyorsabb és ügyesebb legyen a többiekénél, és a monitoron látható x x y méretű alakzatot eltalálja.

Már csak azért is furcsa ez az egész hü- hü, hiszen a programokban látható különböző alakzatok nem személyek, hanem csak pixelek halmazai. Példának okéért nem hiszem, hogy egyes országok szegényeideiben rendkívül sok számítógép található, mégis többnyire ezeken a helyeken elég magas az erőszakos események száma. Sajnos ők sokszor rá vannak kényszerülve. A másik kategória, akik élvezik az erőszakot, kegyetlenkedést, de ők sajnos általában degenerált beteg emberek.



Áprilisi számunk
Gondolatébresztő cikkére
rengeteg érdekes
hozzászólást, véleményt
kaptunk. Lássuk tehát,
mit gondoltok Ti,
az olvasók, a számítógépes
játékokban
egyre inkább eluralkodó
erőszak- és brutalitás-
hullámról!

A legnagyobb abszurdum számomra az, amikor egyes országokban BETILTANAK egy JÁTEKOT. Úgy vélem, felnőtt emberek azért tudnak dönteni arról, hogy mi az, ami az ő számukra való, és mi az, ami nem. Fiatalkorúak esetében talán elkel némi korlátozás, ám én mégis úgy gondolom, ép elméjű fiatalokat nem befolyásolhat semmi ilyesmi. Talán jobban kellene féltetni őket a TV híradóban látható vérengzéstől, hiszen az maga a valóság. Gondoljunk csak a CNN-en annak idején egyes adásban közvetített Öbölháborúra, vagy a különböző repülőgépkatasztrófákra, hogy a terrorakciókról már ne is beszéljünk.

Aquarius

Aquarius@mail.mata.vu



Szerintem nem lehet egyértelmű határvonalat húzni, de talán nem is itt a probléma. Nem hiszem ugyanis, hogy bárkit elriasztana mondjuk egy „SZIGORÚAN CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK” felirat manapság. A mai fiatalok sajnos annyira ingersegény környezetben élnek (ezen a számítógépes, tanár-gyermek és baráti kapcsolatokat értem), hogy kénytelenek valami színes és „vad” felé fordulni. Az egyik lehetőség a TV (hiszen ebben a témában óhatatlanul felmerül ez a médium is), a számítógépes és konzol játékok, a drogokról és egyéb területekről már nem is beszélve.

Ha gondolatmenetemet hiszem, abból egyenesen következik az agresszív játékok kiróbbanó sikere. Ennek a sikernek azonban ára is van, melyet természetesen nem a fejlesztő cég fizet... Nem akarom bántani őket, sőt! Egy bizonyos szinten helyeslem, hogy olyan programok lássanak napvilágot, melyek egyaránt fejlesztik a reflexet, döntéshozó képességet, szem-kéz koordinációt és sorolhatnám. De! Mi van akkor – és most érkezem el fő mondanandóhoz – ha ez a program olyan gyermek/fiatall kezébe kerül, aki mögött/mellett nincs meg az a szülő/barát/tanári segítség, amely rávezetné a valódi értékekre, hogy ne a szemetet emelje ki a lehetőségek közül, hanem próbáljon minél több dolgot a maga és környezete javítására használni. Talán nem a programokban kellene keresni a hibát, hanem az emberi kapcsolatokban. Azt hiszem, így

kevesebb eltorzult jellemű és közveszélyes fiattal/felnőttel találkozónak az utcákon és a rendőrségi jelentésekben...

Gre (Péchy György)
ikari@mail.inext.hu



Szerintem az ilyen játékokra mindig is nagy volt az igény. Ezt táplálja a „betöltés” (Magyarországon azt veszek meg, amit akarok, korhatár nem nagyon számít, csak a pénz). Értelme nincs, mert ha valaki nagyon meg akar szerezni valamit, azt meg fogja. Ez csak az illegális programok mértékét növelné. Akik ezt kitalálták, valószínűleg a nagyon kicsi korosztályt kímélik, szerintem ez a szülő dolga elsősorban. De itt is előfordulhat a „Papi, vedd meg...” effektus, és így a tudatlan szülő csemetéjének már meg is vette a programot. Mellesleg, mert a Carmageddonban látja valaki, hogy az embereket el kell ütni, nem megy ki az utcára randalírozni, de olyan GTA-s fazont sem látam még, aki sorban lopja a kocsikat...

Székér Ottó (Speedy)
spd@irisz.hu



Szerintem mind jó!

Szabó Zoltán



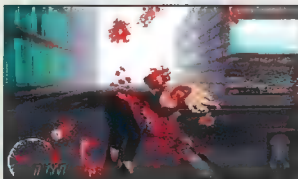
Véleményem szerint ezek a játékok egyáltalán nem egyeznek meg a valóságban történő brutalitásokkal. Például a Quake-et összehasonlítva egy hétköznapi gyilkossággal, nem hinném, hogy bárki szorosan összefüggő azonososságokat talál. Én kedvelem a fegyvereket, ezért kedvelem többek között a Quake-et is. De a gyilkolást abszolút ellenzem az életben. Hogy ezek a programok mennyire károsak, az egyéntől is függ. Szerintem a korhatár 13-14 év. A tiltás ez alatt a kor alatt szerintem jogos, de 17 év egy kicsit túlzás!

H. K.



Nem a szoftvergyártókat kell okolni ezért a helyzetért. Ők azt gyártják, amire kereslet van. Könnyű másra ruházni a felelősséget. Pedig a felelősség e kérdésben csak és kizárólag a szülőké terhel. Ha űk ezeket a programokat károsnak ítélik meg, akkor ne engedjék, hogy Pistike felrakja a gépre. (Csak akkor van gond, ha Pistike számítógépes zenét. Bár ez fiatalokban ritkán fordul elő) Véres játékok csak kicsiknek nem szabad adni, kiknek tudata még fejletlen, és így beéppülhet szerves tudatukba. A nagyobbak meg hadd szórakozzanak!

KM Man
www.black@freemail.c3.hu



Nem vagyok nagy híve az erőszaknak, sem filmen, sem játékban. (a Q2 nekem helyenként nagyon sok volt.) A játékokban azonban inkább a szelep elvét érzem közelebbinek hozzám, ugyanis ezeket a játékokat el is lehet veszíteni, a játék közben a karakterünk sérülhet, sőt meg is halhat. Tehát ez inkább levezető jellegű. Erre fogják azt mondani a másik tábor hívei, hogy ez is baj, mert csak egy új játék kell indítani és már megint él a hős, azt a tévhitet alakítva ki, hogy olyan, hogy halál nincs is, az ember azt csinál, amit akar...

Gyapi
bpeter29@freemail.c3.hu



A mai világ elengedhetetlen része a brutalitás és az erőszak. Elég, ha bekapcsoljuk az egyik műholdas rajzfilm csatornára (Cartoon Network). Azt látjuk rajta, hogy halomra ölik vagy verik vagy lövik egymást a kedvesebbébnél is kedvesebb figurák. Még az a kedves Tom és Jerry is gyilkolja egymást. Hogy miért? Azért mert másképp nem lenne érdekes. Szerintem nincs az az ember, aki még ne gondolt volna olyasmire, hogy olyan tudással, mint pl. Steven Seagal, bemegy valamilyen lebuja, és az első embernek, aki beleköt, péppé zúzza az arcát. Na ezt ugye a valóságban nem igazán lehet megtenni. Ezért az erőszak valamilyen formájára szükség van a játékokban. Itt mennyire felemelő az az érzés, amikor két méterről olyan lövék az ellenfélre, hogy darabokra szakad.

Azt én is aláírom, hogy valamilyen határt – mondjuk a jó ízlés határát – meg kéne szabni. Véleményem szerint az az ember, aki egy játék vagy egy film hatására lesz agresszív, már amúgy sem normális. Ezen felül a szülőn, a neveltetésen is rengeteg múlik. Nem hiszem, hogy egy tízenegy-két éves gyereknek van annyi pénze, hogy ki tudna fizetni tízezer forintos programokat. Tehát ezt valakinek meg kell neki vennie. Ez szerintem első sorban a szülő. Tehát a szülőnek kellene eldönteni, hogy melyik program van rossz hatással a gyereke.

Tehát szerintem ennek a betöltés – ugye teke van a média ezekkel a szervezettel, akik erre utaznak –, eleve halva született ötlet. Korlátozni persze, hogy lehet, sőt kell is.

Ádám
vizmu@csongrad.zenon.hu



Az biztos, hogy nem hasznos, de aki egy pszihotikus állapot, annak már úgyis mindegy, viszont ha valaki egészséges környezetben nő fel, akkor nem árthat túl sokat. De azért én 12 év alatt tekintet nélkül nem engedélyezném. Én szeretem a Carmageddon-t mert nagyon jó egy farszító nap után a tanárról készült textúrájú golyóst elütni, de pl.: a Quake is szívbajt hozza rám, a hangjai miatt. Én főleg stratégiát játszom, az pedig nem olyan véres.

Fal Gábor
fal@mail.mata.vu



Szerintem attól, hogy egy olyan ember (gyerek) játszik, aki helyesen tudja megítélni a dolgokat és nincs benne hajlam a brutálitásra az nem lesz gyilkos attól, ha játszik néhány játékkal, bár azért a Phantasmagoria vagy a Harvester készítői nagyon messzire mentek és átéltek minden határt. Minden szempontból undorító, izléstelen, gusztustalan, ezt a két játékot mindenképpen betiltanám. A számítógépes játékok (szerintem) nem hatnak olyan rosszul a gyerekekre mint a brutális filmek. Szerintem a brutális filmek sokkal rosszabb hatást gyakorolnak a fiatalokra. Az, hogy a TV-ben látod hogy ártatlan embereket mészárolnak le az valahogy egy elfojtott érzést kelt benned és ez fejt ki leginkább az elfojtott „szelep hatást”.

Tettinger Antal
talo-3@mail.mata.vu



Azt hiszem, hogy egy brutális játék (pl. Carmageddon, Quake stb.) csak az egyébként is gyenge elméjű emberekre van káros hatással, aki nem tud realisan gondolkodni. (Egyébként mi van akkor, mikor Hólkodspók megrábolja megfogja a pici törpöket? Az azért nem brutális, mert aranyos kis rajzolt törpöcskék a szereplők?) Ha mindenki gondolni kellene egy játék kerettörténetének kitalálásakor, akkor szerintem azok sohasem jelennének meg. Nem a software-fejlesztő és -kiadó cégek feladata a világ megóvása az átokfutóktól!

Egyébként számomra nem az agresszivitás levezetésére szolgál, hanem egy olyan világ – megítéléségtől mentes – kipróbálására, mely izgalmas, kalandos, akár még brutális is.

Bár nem vagyok jogász, vagy a szakértője a témának, azt hiszem, a filmek korhatár meghatározását lehetne alkalmazni! Tiltani egy játékot sem kell, mert NEM LEHET (megoldhatatlan)!

Varga Gábor

A következő számunkban ■ Gondolatébresztő rovat tárgya a cheat-elés lesz.



Starcraft

tippek

Harmadik típusú feladatok

a Starcraft-ban az egységek sokszínűsége és azok ötletes képességei számítanak az egyik legfőbb hangulati elemnek. Látszik, hogy nem csak ábrázolták az egységeket, hanem – a Warcraft-ok hagyományait követve – igyekeztek a lehető legkülönbözőbb tulajdonságokkal felruházni őket, és saját egyéniséget adni a fajoknak (mindezt természetesen a játékegyensúly megtartásával).

A Terran-ok

Az emberek adu ása az, hogy tudják költöztetni az épületeiket. Igaz, az épüle-

tek lassan repülnek, de a költöztetés rengeteg szituációban nagyon jól jön (a legalapvetőbb haszna az, hogy a központ átrepülhet egy új lőhelyhez, miután a régi kiürült). Csak a Terran-ok képesek arra, hogy megjavítsák sérült épületeiket, illetve tisztán mechanikus egységeiket. Ők az egyetlen faj, akik bármilyen területre építhetnek, nincs technikai kötöttségük. A Terran-ok egységei közepérasak, körülbelül a Protoss-ok árának 60-70%-ába kerülnek. Sajnos fizikailag nagyon gyengék, viszont a tüzejük nagy. Sokat kell belőlük építeni folyamatosan ontva az egységeket, és huzás rohamokkal elintézni az ellensé-

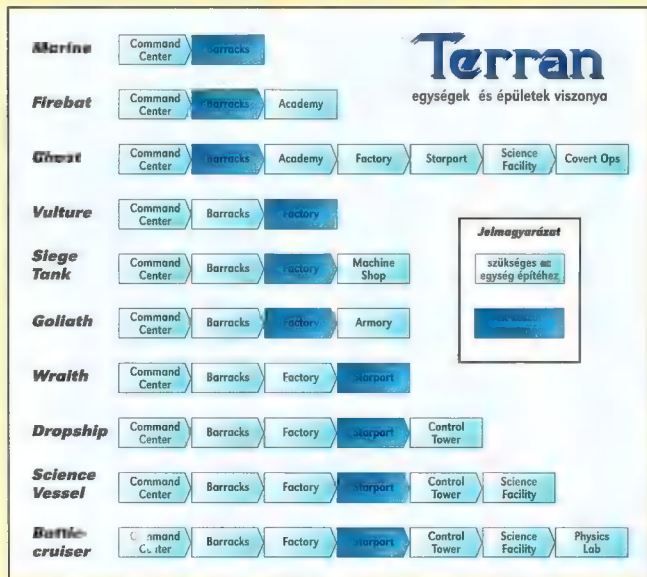
get – a hosszan elhúzódó csaták után ne számítsunk Terran túlélőre.

A legmókásabb Terran egységek a Ghost gyalogosok és a Wraith repülő, akik újrátöltődő energiájukat felhasználva bizonyos időre láthatatlanná tudnak válni, és így harcolhatnak is! Érdemes továbbá megemlékezni a Vulture autók pókakna-telepítési képességéről (ezek az aknák lerohanják a közelükbe kerülő ellenséget), valamint a tankok „siege mode” opciójáról is (ezt használva a tank beássa magát, és hatékony védelmi fegyverként funkcionál). A Terran-ok legjobb egységei a repülők, közülük is a Science Vessel és a Battlecruiser a csúcs. A Terran-ok épületei közül csupán a Nuclear Silo érdemel említést, melyet egy Command Center-hez építhetünk hozzá, hogy aztán onnan küldjék szerteszét az atomcsapásokat.

A Zerg-ek

A kedvenceim. Alien-szerű mutánsok, akiket nem gyárthatunk, hanem a központi fészek mellett lebzselő (és újratermelődő) lárvákból kelthetünk ki. A legerősebb és a leggyengébb egységek is lárvákból fognak születni. Mivel a Zerg-eknek vannak a legolcsóbb egységeik, és ráadásul a Zergling egységek rettenetesen gyorsan szaporodnak (egy lárvából kettő kel ki), pályák elején a Zerg-ek hatalmas előnyökre tehetnek szert. Ráadásul a Zerg-ek, ha nagyon lassan is, de képesek regenerálni magukat. Gyengítés, hogy csak olyan területre építhetnek, ahol már van lála látya (ezt a Creep Colony-k és a központok termelik).

A Zerg-ek farmjai, az Overlord-ok nem épületek, hanem élőlények. Biztosítják az utánpótlást, radarként és szállítórepülőként is funkcionálnak. A Queen repülő még sokadiklább: képes parazittáknak rakni Terran-okra (látni fogja, hogy merre járnak), képes Terran-okból saját egységeket kikeltetni, lassító hatású ragacsot köpni az ellenségre és képes megfertőzni Terran Command Center-eket, amikből aztán már egységeket



VIRTUAL WORLD CD-ROM

Alfa CD
1148 Bp. Öre vészár-tér 23. üzlet
Tel: 06-20 724-717

Újfalvi Üzletház 1. emelet
1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Tel: 250-5200/122

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit krt. 55.
Tel: 316-0186

Újpesti Áruház
1041 Bp. István u. 10.
169-5155/61

Web site: www.virtual.hu

Ahol az országban a **legelőbban** vásárolhatsz jogtiszt, eredeti szoftvert.
Hasonlítsd össze a konkurencia áraival és meglátod a különbséget!!!

Croc:	8800
Fallout:	9800
Fighting Force:	8800
Joint Strike Fighter:	7800
Myth:	7800
NFS 2 SE:	6800
Quake 2:	8800
Rebellion:	9800
Starcraft:	9800
UBIK:	8800
Worms 2:	8800

**IFABO-s akciónk a
kiállítás B pavilon
4/F standján**

A BAL OLDALON LÁTHATÓ ÁRUKBÓL
további

50%

... és egy különleges akció:

Dune 2000-ért csak a Virtual World üzletében a
megjelenés hetében **csak 9700 Ft.**
Ezt nem hagyhatod ki!

Ha kedvenc játékodat nem találod itt, akkor
kérd teljes árlistánkat, tájékoztatónkat
telefonon, vagy levélben!

Tel: 316-0186

kedvezményt adunk a kiállítás on
tagságit váltóknak.

Tehát ha minden jól megy,

akkor 4.900,-Ft-ért

hozzáruhátsz akár egy Starcraft-hoz,
vagy Rebellion-hoz.

Ne habozz!!!

Itt a helyed!!!

Akarsz

INGYEN

eredeti Incomingot, Starcraftot vagy Dune2000-t?

Nincse más dolga, mint válaszolni az alábbi
kérdésekre és beküldeni a válaszlevélben:

1. Melyik cég készítette a Dune 2000-t?
2. Hány fajta játékot tudunk a Starcraftban?
3. Milyen járműveket irányíthatunk az Incoming
demóban?

A szerkesztőnk megfajták között az árúkat
játék-szoftverek mellett klubtagdíjakat is kiadhatunk!

Megfejtés:

1.
2.
3.

Név:

Cím:

A válaszokat a következő címre kérjük beküldeni:
Virtual World Kft., 1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Beküldési határidő: május 30.

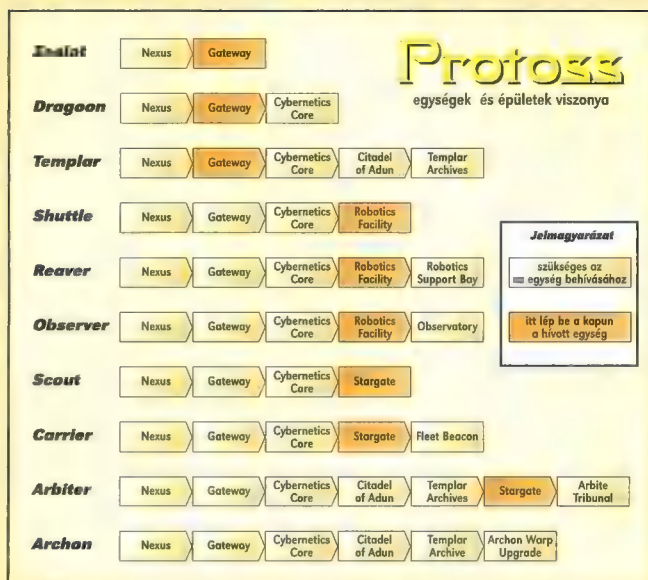
is gyárthat. A Defiler is hasznos egység, segítségével fedezéket biztosíthatunk földi csapatainknak és Plague képességét használva jákora sebéseket osztogathatunk. Végül a Scourge, ez az öngyilkos bomba is értékes lehet bizonyos helyzetekben.

A Zerg épületek közül csak a Sunken Colony használata nem egyértelmű: Ez a védelmi egység úgy működik, hogy leszűr egy hosszú, szűrés csőpot a földre, majd a föld egy olyan pontján, ahol ellenség áll, nagy erővel kilövi a csőpot. Nagy meglepetéseket képes okozni.

A Protoss-ok a legdrágább, de egyben legerősebb egységek, valamint egy regeneráló pajzsral rendelkezők (csak a pajzs regenerálódik, az életerő nem). Pszionikus varázslatokat ismernek, viszont az épületeikhez is kell pszionikus energia, ezért csak generátorok, azaz Pylon-ok környezetébe építhetnek. Az építkezést a kezdés után ott lehet hagyni, nem úgy mint a másik két fajnál.

Talán a legjobb Protoss-egység a High Templar, a psi nagymestere. Psionic Storm varázslatával képes arra, hogy nagy sebességet okozzon egy egységnek, Hallucination varázslatával megidézi maga mellé szellemalakokat (az ellenfél ezeket is támadni fogja), valamint két vagy több Templar Archon-ná egyesülhet. Az Archon tömény pszionikus energia, az egyik legerősebb egység a játékban.

A Protoss-oknak is vannak kamikazebombák, Scarab-oknak hívják őket, az Observer pedig radarént funkcionál (látja a



láthatatlan egységeket is). Csatákban hasznos segítő társ lehet még az Arbiter is, aki maga mellé tudja telepíteni az egységeket és képes arra, hogy megbénítsa az ellenfél egységeit.

Stöki



• A küldetések elején mindig sok kristálytermelőt gyártunk, mert csak akkor leszünk kellően gyorsak.

• Csatában ölessük meg sérült egységeinket, és lesz hely az újonknak.

• Terran-oknál használjunk ghost-okat a nukleáris csapatok becélzásához.

• Terran-oknál a Goliath-Wraith páros be szokott jönni. Goliath-okkal kiirtjuk a légvédelmet, és utána lát-hatatlan Wraith-ekkel adunk a mara-déknak.

• A Zerg-ekkel a lehető leghama-rabb gyártunk Guardian-okat, mert egy nagyobb támadástól csak azok bírják megvédeni a bázist.

• Bármilyen meglepő, Zerg Queen-nel nem csak Terran-ba tudunk parazítót ültetni, hanem a bolygók őshonos állataiba is. Kockázat nincs, viszont remek kis mozgó radarunk lesz.

• Protoss varázslások után nem árt néha kicsit visszavonulni, hogy az energiánkat feltöltődjön.

• Protoss-oknál ha már egyszer Archon-t csinálunk, ne álljunk meg egy-nél, legalább három-négyet gyártunk, mert úgy ütő igazán.

• Teamjátékban állítsuk be, hogy csak a szövetségeseink lássa, amit üzenünk.

• Ha még mindig maradt kérdé-sünk, látogassunk el a www.station17.com/strategies címre...



Balance of Power

küldetési útmutató

Avenger és. Rogues

nemrég jelent meg a Balance of Power, mint az X-wing vs. Tie Fighter küldetéslemez. Komoly hiányt pótol ez a lemez: a legkomolyabb kifogás mindig is az volt az X-wing vs. Tie Fighter ellen, hogy nem gondolt az egyéni játékosokra! Nos, a probléma részben megoldódott! Azért mondom ezt így, mert a küldetéslemez – ezt biztos állíthatom – NEM egyedi játékosok számára készült! Legalábbis nem a legnehezebb fokozaton... Nekiugrottunk hálózatban öten a legnehezebb fokozatnak és így is másfél óras heroikus küzdelemben sikerült csak megcsinálnunk az első lázadó küldetést! A gép által irányított három játékos pillanatok alatt meghalt (nehéz fokozaton a mi oldalunkon nagyon békák a társak!) és utána már csak öten küzdöttünk az óriási túlerő ellen... Minden akciót a legkisebb részletig össze kellett hangolni és akik már meghaltak, azok is segítettek a többieket a térkép segítségével!

Most végignézzük az összes lázadó és birodalmi küldetést – **egyedül, közepes szinten**. Ezt azért hangsúlyozom, mert ha nem egyedül (vagy más szinten) játszunk, akkor tapasztalhatunk némi eltérést (több/kevesebb és jobban/rosszabbul manőverező elengedő vadászok!) A feladat természetesen ugyanaz minden esetben. Minden küldetést beosztottam nehézségi fokozatokra egy 1-5 skálán (1=nagyon könnyű, 5=nagyon nehéz).



Ez természetesen szubjektív vélemény, de talán jó iránymutató lehet. Még egy utolsó megjegyzés: ha egy küldetést elbukunk, kapunk tanácsokat a következő nekifutáshoz. Az ezután következő tanácsokat tehát azok kiegészítéseként és azokkal együtt érdemes használni!

Lázadó küldetések

1. Evacuate Rebel Base near At-hega

nehézség: 4

A feladat 3 közepes szállítóhajó és egy shuttle megvédése két csillagromboló ellen. Mivel Z-95-tel repülünk, a nagy hajók ellen nem sok esélyünk van... Egészen addig nyugodtan irhatjuk a Tie Fightereket és Bombereket, amíg az ISD el nem kezd kidobálni az Avenger squadron-t! Vigyázzunk, ezeknek az

Interceptoroknak pojszka is van! Szerencsére a transportok a fő célpontjaik, így hátulról leszedgethetjük őket... Tartalékoljunk néhány Mag Pulse torpedót a csillagromboló ellen, mert a szállítóhajók mellett mennek majd el – nehéz szinten ennek elfelejtése egyenlő a biztos kudarcra! Ha a transportok átmentek, szabad a vadászat! Az állomást valószínűleg úgys elvesztjük, próbáljuk inkább a kisebb hajókat leszedgetni! Ha van még Mag Pulse torpedónk, akkor a nagyobb hajók (Escort Shuttle-k és Assault Transportok) közül is lekaphatunk néhányat.

2. Protect arriving wounded from Gelgelar Base

nehézség: 1

Továbbra is a híres Z-95-tel repülünk és az előző küldetés sebesülteinek megvédése a feladat. Mivel az egyik sebesültszállító

Cheat özőn

Alpha Soccer

Indítsuk a játékot a SOCCER -01142475549 parancsra. Ennek hatására a választható csapatok között megjelenik egy Unlimited nevű csapat, amivel játszva sokkal könnyebb lesz legyőznünk ellenfeleinket.

W-tail Fighter

A főképernyőn nyomjuk a joystickot felfelé pontosan 17-szer, így az összes ellenfelünket végig tudjuk verni.

Daggerfall

Ha éppen egy dungeonban vagyunk, nyomjunk 01142475549, mire megjelenik egy vámpír, és varázslatokat kapunk tőle.

Jurassic

Játék közben 01142475549 és gépeljük be a kódokat: FOOD - 5000 adag kaját kapunk
NEXT - Szintugrás

Railroad Tycoon Deluxe

Ha kevés a pénzünk, nyomjunk 01142475549...

F22 Raptor

A 01142475549 billentyű megnyomásával kérhető üzenet: it's not my fault - megnyerjük a játékot
never met me the odds - sérthetlenség
can rebuild him - megjavítjuk a sérüléseinket

hájó, egy Corellian Transport beáll segíteni az ellenséges vadászok ellen, viszonylag könnyű nagy irtást csapni. Tulajdonképpen csak a Bomberekre kell figyelni, a többi szinte meg magától...

3. Escort convoy through the Halbara system

nehézség: 2

Végre normális úrhajóban ülünk – de ennek megfelelően kissé nehezebb dolgunk is lesz! A két fregattot nem nagyon érdemes piszkálni, mert a Bomberek és a Gunboatok közben letarolnak mindent. Inkább

amíg végeznek a Heavy Lifterek. Közben irtuk ki az állomást, majd a lebénított vadászgépet és tűnjünk el a hipertérben...

5. Recon Imperial fleet near Almaran

nehézség: 4

A felderítési küldetések meglehetősen nehézkesek lesznek egy játékos számára. Ennek a legfőbb oka, hogy a gép által irányított játékosok nem képesek felderíteni, így akármelyik csoportba osztjuk be magunkat, a felderítés mindig a mi feladatunk lesz! Ennek a küldetésnek a titka a pontos sorrend

nik, de szerencsére négy B-winget is kapunk hozzá! Érdemes nekünk is egy ilyen hajóba ülnünk és azonnal kilönnünk minden torpedókat. Támadjunk egy csillagrombolóra mindannyian és bénítsuk le! Próbáljunk meg leszedni ellenséges vadászokat és bombázókat, míg a többiek végleg elintézik a csillagrombolót. Mi érjünk elsőnek a második csillagrombolóhoz és a kijövő Bombereket részesítsük meleg fogadtatásban – ha ügyeseek vagyunk, a csillagromboló előtt irtjuk ki őket és így egy lövésünk semvész kárba...

7. Capture the INT Compellor

nehézség: 3

Ennek a küldetésnek a sikere nagymértékben függ attól, mennyire sikeresen tudjuk megakadályozni az Avenger Squadron Tie Advanced-jeit a felszállásban! Mindekelőtt irtuk ki az egyes és a négyes ágyukat (normális esetben ezekre a B-wingek utoljára kerítenek sort). Most már nyugodtan odaállhatunk a gyár bejáratához és kényelmesen lövöldözhetünk befelé! Ha mégis elindul két Tie Advanced, akkor mire odaérnek hozzánk, simán lelőhetjük őket! Mire mind elpusztul, nagyjából a B-wingek is végeznek a Compellor lebénításával.

Második fontos feladatunk az Assault Transporton érkező kommandó megvédelése az Assault Gunboatoktól. Amikor a Birodalom látja, hogy el akarjuk vinni az Interdictort (és a Gunboatok kudarcot vallottak), elindítja a Sigma Transportokat, robbanóanyagokkal megrakva, hogy inkább pusztítsák el az Interdictort, mintsem a mi kezünkbe kerüljön. Az egyetlen veszély, hogy ezek irtása közben túl közel kerülünk egy nagyobb ellenséges csotahajóhoz – és egy X-wing elég könnyű célpont hátulról...

Bónuszként meg kiirthatjuk a gyárat (nem fog visszalátni), de nem érdemes a nagyobb birodalmi hajókba belekötönni – főleg mivel akkor már szinte biztos, hogy egyedül maradunk.

8. Escort Interdictor to Alram factory near Mobetta

nehézség: 2

Fő feladatunk az Interdictorunk megvédelése. Sajnos annyira Tie Advanced és Gunboat jön, hogy aligha fogjuk megakadályozni a lebénítását... Ha ez megtörténik, még nincs semmi baj – ha kipusztítjuk az érkező 4 Assault Transportot! Érdemes vigyázni, mert nagyon elég komoly tüzerőt képviselnek és pillanatok alatt szétszednek minden vadászt, aki egyedül odamerészkedik! Menjünk a wingmenjeinkkel és távolról néhány rakétát is eresztünk meg feléjük! A



ezekre a csoportokra figyeljünk! Szerencsére szinte mindenki az Escort Carrierünket támadja, ami viszonylag sokat bír. Ha az ellenfélnek lenne esze és kinyírna a kisebb hajókat a konvojban, akkor nagyon hamar elbuknánk a küldetést...

4. Retrieve supply containers from Gegalgar base

nehézség: 3

Itt érdemes átülni egy B-wingbe, hogy kihasználhassuk a több torpedót és az ionágyúkat. Könnyű lebénítani a fregattot és a VSD-t, de sajnos a vadászok özöne ezután sem szűnik meg – ezek ugyanis az állomástól, a Tie Advanced-ok meg a hipertérből jönnek. Mindenesetre irtuk őket, amíg tudjuk, és már ha csak az Advanced-ok vannak, akkor bénítsuk le egyet. Csak ezután derítsük fel a konténerek tartalmát és várjuk meg,

betartása. Semmi másra nem kell ügyelni, minthogy nagyjából a beérkezési sorrendben derítsük fel a hajókat, és ne hagyjunk ki egyet sem. A rakétákat szállító hajókat viszont azonnal semmisítsük meg! Ne felejtjük el, hogy a hajók a beérkezés sorrendjében fognak távozni is. A küldetés vége felé nem érdemes felvenni a harcot az Advanced-ekkel (ha csak a pajzsot hagyjuk maintenance szinten, akkor kicsit gyorsabbak vagyunk), amíg nincsenek kész a feladatok. Az SSD felderítése után még maradhathatunk egy kicsit lövöldözni, de ne kockáztassunk feleslegesen, mert csak két hajónk van...

6. Ambush Imperial escorts in the Goff system

nehézség: 2

A feladatunk két csillagromboló megsemmisítése, ami elég nehéz feladatnak tű-

Chet-6260

Redneck Rampage

Játék közben alkalmazhatjuk a következő kódokat:

REDALL megkapunk minden fegyvert, max. löszert, élelőt és kulcsot falanórtás

REDCLIP minden fegyvert megkapunk

REDGUNS minden tárgyat megkapunk

REDINVENTORY minden kulcsot megkapunk

REDKEYS

REDFUCKNGOxy

sztintgrás x. epizód yy. pályájára

REDMONSTERS eltűnnek a szörnyek

SHOWMAP megmutatja a teljes térképet

REDWIEF külső nézetből irányíthatjuk a játékot a lenyomásra

TOCA Touring Car Championship

A játékban alkalmazható kódok a következők:

CMGARAGE

Extra járműveket kapunk, a Laguna utáni két üres garázsban találjuk meg őket.

TANK Lehetőleg ellenfeleinket.

XBOOSTME Felgyorsul a játék.

CMCOPITER Madártávoztól nézhetjük a versenyt (együtákos üzemmódban, a silverstone-i pályán).

CMSTARS Éjszakai égbolt.

CMNOHITS Nem ütözünk az ellenfelekkel.

CMLOGRAV Alacsony gravitáció

küldetés vége felé még két naív Corvette is odatéved – ezek elpusztítása után már szabad a vadászat...

9. Protect gravity well transfer ■ Mabetta

nehézség: 2

Nagyszámú ellenféllel kell megküzdenünk, de szerencsére A-wingeket kapunk a feladatra. A sort Escort Transportok fogják nyitni, de hamarosan megjelenik egy Escort Carrier és elkezd kidobálni Tie Fightereket, Interceptorokat és Bombereket. Utóbbiakra valamint az Assault Transportokra különösen figyeljünk!

10. Intercept Imperial reinforcements near Derilyn

nehézség: 3

A Peregrine a lázadók egyetlen Interdictor osztályú hajója, melyet ebben a küldetésben vetnek be először. Viszonylag sok ellenséges csatahajót kell majd elpusztítani, ezért érdemes B-winget választanunk.



Először a két Escort Carrier lájók ki, ezzel megszüntetjük a vadászok legfőbb forrásait. Innentől csak arra ügyeljünk, hogy ne hagyja a Tie Advanced-ek közelébe kerüljünk! Mivel az ellenséges csatahajók nem tudnak elmenekülni, elég azokat elpusztítani, akik a Peregrine és a Liberty közelébe érnek. Ilyenkor alkalmazható a jól ismert trükk: buszközünk ide-oda az ellenséges csatahajók közelében és amíg az minket lő, a mi hajóink szépen ronggyá lóvik.

11. Respond to attack on Airam factory ■ Mabetta

nehézség: 5

Ez a legnehezebb küldetés egyike lesz. Meg kell védenünk egy gyárat két csillagromboló és három Corvette, valamint rengeteg vadász ellen! A legveszélyesebbek a nehéz rakétákkal felszerelt Bomberek, amikből 24-24 indul mindkét csillagrombolóról. A legrosszabb az, hogy ha akár egy hullám is elereszti a rakétáit, min-



dennek vége – mivel a gép által irányított játékosok nem szoktak rakétákra lődni...

Úgy a legegyszerűbb (?) véghezvinni a küldetést, hogy kinyírjuk az ISD Titant, így a Bomberek fele elő sem jön! Még így is imádkozni kell, hogy a többiek megfogják a többi bombázót – bizony elég gyakran kell majd újrakezdeni a missziót, mert néhány rakéta mégiscsak becsapódik a gyárba.

Természetesen nem elég „csak” ennyit megcsinálni! Aktívban be kell szállnunk a Corvette-ek kirtásába (még a Titan felé menet) és a Corellian Transportról is érdemes levakarni egy-két Tie Advanced-at (csak hogy jobban tudjan a Bomberekre koncentrálni).

12. Protect resupply operation in the Kuras ■

nehézség: 5

Ennek a küldetésnek a legnagyobb nehézsége a B-wingek és a rakéták illetve torpedók teljes hiánya. A felderítés mellett legnehezebb feladatunk az Attila nevű bázis megvédelme lesz. A Lathar nevű korvet sikeresen a Wasp csillagromboló előtt jön ki a hipertérből és odaérni bizony elég nehéz lesz! Ha mégis sikerül, lövünk bele néhányat a csillagrombolóba is. Ezután már csak az érkező 12 Gunboat eliminálása van hátra. Sajnos közben a Wasp is odaér a bázis mellé és rettentően elkezd lövöldözni... Ha korábban már felbasszattuk, akkor amint odaérünk, abbahagyja a bázis pusztítását és minket vesz célba. Természe-

tesen nem kell elpusztítanunk, csak pörögjünk összevissza és közben engedjük neki a wingmen-eket is! Némi szerencsével sikerül elvonni a figyelmét és már csak a buzgó imádkozás van hátra, nehogy néhány kőszá lővés eltalálja az ekkorra már teljesen lerongyolódott bázist...

13. Capture rival leader ■ Alqin ■

nehézség: 4

Első feladatunk az S-71 Shuttle kinyírása legyen. Ne sajnáljuk a rakétát illetve a torpedót tőle! B-winggel érdemes menni, így én négy torpedót engedtem bele... A dolog nehézsége abban rejlik, hogy a Rage mellett kell elsuhanunk, ahol meglehetősen jó lövészek ülnek. Gyorsan derítsük fel a Dreadnought szállítmányát és bénítsuk le! Az érkező Corvette megvédelme a következő feladat: az érkező Gunboat-ok közül igyekezzünk minél többet lebénítani (nehogy még több jöjjön) és társainknak is tiltsuk meg a lebénítottak irtását. Most már a legfőbb veszély maga a Rage – ugyanis innen is elkezdenek lövöldözni a Corvette-re. Vonjuk magunkra a csillagromboló tüzet és várjuk meg, amíg a Corvette elugrik a hipertérbe. Eközben egy csomó T-wing, Y-wing, Tie Fighter, Interceptor meg Bomba vadászik ránk... Ha mindennel kész vagyunk, szabad a vadászat – már nem veszíthatunk! Ne felejtse ki kilőni a most már elhagyott Dreadnought-at sem...

Cheat-öszön

Tarin's Passage

Kapcsoljunk játék közben Psychedelic módba (☰+2), majd Lycientia házában használjuk a dudát a varázskönyvben: ennek eredményeképpen öröklelhetjük jutunk.

Time Commando

A cheat kódok a következők:
VONLUX maximális életérő

HUIBON

DOLITE

TIXODO

DIXODO

megkapjuk a összes fegyvert

extra élehez jutunk

a következő pályára ugrrunk

a következő epizódra ugrrunk

Balls of Steel

A cheat kódokat a Print Screen billentyű lenyomása után vihetjük be az egyes táblákban
last legs Az utolsó golyót kapjuk meg

morlock

eloi

pickfark

bucket

freashow

Növeli az időnket

Csökkenti az időnket

Növeli a pontszámunkat

Újra kapunk „Kickback”-et

Világítani kezd a „Extra Ball” felirat

■ Culture

Játék közben alkalmazhatjuk a cheat kódokat:
karnikóza Öngyilkosság

14. Rescue Airam conscripts near Dega

nehézség: 5

Talán ez az összes lázadó küldetés közül a legnehezebb! Természetesen itt is a felderítés a fő cél: rengeteg szállítóhajó közül kell kiszűrniünk az új rekrutákkal megrakottakat. Több játékos számára nem túl nehéz a dolog, de egyedül bizony elég hosszadalmas és nehéz úgy felderíteni mindent, hogy egy hajó se csússzon át! De sajnos a dolog nem csak rajtunk múlik... Elég magas mázli faktor szükséges ahhoz, hogy a lebénított hajókhoz érkező Shuttle-kat ne lőjék szét – mert megvédeni bizony nem lesz időnk őket! Ugyanígy rendkívül könnyen szétlőhetnek hátulról, átcsúszhat egy hajó, vagy történhet valami egyéb gixer...

Mégis mire számíthatunk? Szerencsére nem kell a rakétákat szállító hajókkal foglalkoznunk – ezek kinyírását a többiek általában átvállalják tőlünk. Azért néhány torpedót tartogatassunk ■ SSD közelében már dokkolásra készülő, átcsúszott hajók ellen!



A felderítésre koncentráljunk, a mögénk kerülő Tie Fighterekre engedjük ki flare-eket és bízunk a mögöttünk jövő társainkban...

15. Destroy the SSD Vengeance

nehézség: 5

A végre sem könnyű dió maradt: el kell intéznünk a SSD Vengeance-t! Ülünk be egy B-wingbe, tartunk meg 4 rakétát, a maradékot (és ■ wingman-jünket) eresszük neki ■ Vengeance-nak. Figyeljünk a négy Assault Transport megjelenésére, akik a Liberty-nek esnek neki. Egy-egy rakéta mindegyiküket meggyújt majd akciójuk helytelen voltáról – mivel előre figyelnek, nem lesz nehéz dolog elintézni őket.

Rövid kitérőt kell tennünk a gyárunk védelmére – ■ küldetés elején ■ Rage csinál egy kis hiperugrást és ontja a Bombereket! Egyedül is meg lehet védeni (elég nehéz), de inkább kérjünk segítséget... A megjelenő A-wingekkel már nem lesz gond a 24 Bomber eliminálása. Ezután ismét essünk neki a

Vengeance-nak... Én itt korábban mindig elkezdtem az ellenséges vadászközpont irtani – elég hatékonyan csináltam, mégis rendszeresen vesztettem! Legnagyobb meglepetésemre egy meglehetősen idióta technika vezetett végül sikerre: beálltam a SSD hídja fölé, pörögtem és közben folyamatosan lőttem. Amelyik vadász persze odajött, azt elintéztem, de különben nem csináltam semmit! Amikor az SSD pajzsa eltűnt (persze a többiek jóvoltából), akkor a változatosság kedvéért – tovább pörögtem. A Vengeance persze engem lőtt, míg a robbanóanyaggal megrakott Corvette célba ért. Ezután már nem volt gond szétlőni a roncst és gyorsan nyomni egy Q+Space-t.

Bírodalmi küldetések

1. Take prisoners ■ Blair cluster

nehézség: 4

A sötét oldalon sem könnyű az első feladat! Felderítésnek indul a dolog, de a lázadók feltűnésével felgyorsulnak az események. Nehéz szinten már itt elúszott a dolog: reménytelen(nak tűnik) megvédeni négy Transportunkat a hat X-wing által keletelt iszonyú lézertűztől. A java még csak ezután következik, amikor az Airamok is beszállnak a buliba! Az Anat nevű Dreadnought megjelenésével R-45 Starchaser-ek hada indul meg az Interdictorunk ellen – ennek megvédése lesz ■ következő probléma. Az R-45 ugyan elég

gyenge vadász, de a torpedói éppolyan nagyot robbannak, mint a nehézvadászkéi... Ha ezt a támadást visszaverjük, akkor a maradék néhány hajó kiirtása már gyerekjáték.

2. Seize Airam supply platform ■ Goff

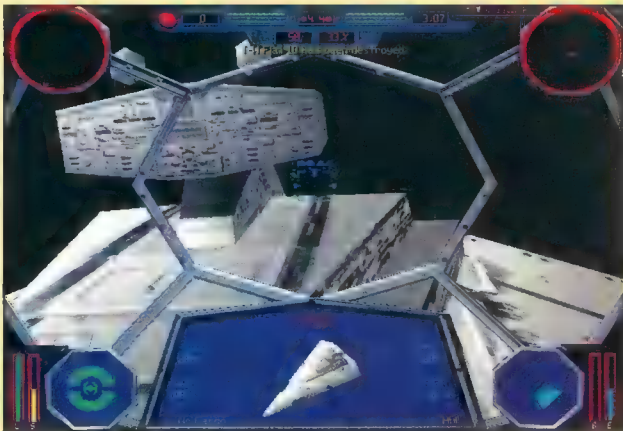
nehézség: 2

Itt lényegesen könnyebb dolgunk lesz, de könnyen el lehet szúrni a küldetést. A legfontosabb, hogy a lázadók Escort Transportját lehetőleg még akkor nyírjuk ki, amikor az állomáson tartózkodik. Előtte még a balgán elénk álló néhány R-45-t és Escort Shuttle-t lőjük ki (ez utóbbiak adjuk ki célpontnak az egész Avenger Squadron számára, így nem lesz gond). Az Escort Transport pusztulása után lassan (?) jönnek a lázadók is. Az állomáshoz is beelőhetünk néhányat, de amint a lázadók fregattja feltűnik a színen, azonnal induljunk el felé. Az Y-wingekre koncentráljunk, mert ezek jelentik a legnagyobb veszélyt az Interdictor-ra. Amint ezek elpusztultak, már leszedhetjük a Z-95-ös vadászközpont és végezetül besegíthetjük a fregatt elpusztításába is – magyaráz magunkra vonhatjuk a tűzet, míg a Bomberek kinyírják...

3. Trap and destroy ■ Rebel convoy

nehézség: 2

A küldetés nem nehéz, ha két dolgot tudunk: a legfontosabb, hogy a konvoj (amit meg kell semmisítenünk) előbb-utóbb kény-




Cheat-özön

refill
billy
didit
bedik
haveall
wongo
SCOTTY

Feltölti a pajzsokat
Megné ■ sebességünk
Megnyerjük az aktuális küldetés
lsten mód
Minden küldetést választunk
Pénzt kapunk
Teleportálás ■ következő helyszínre
(Pl. a SCOTTY Tuoka Toulkara viz):
Touka, Boat, Flats, Beluga, Knob, An-


chor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe,
Outlet3, Aquatroz, Volcano, Pipe2, Refi-
nery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet,
Wood, Can, Limpet, Abyss, Clef

Heavy Dab

Játék során bármikor, a  billentyűk lenyomása után aktiválhatjuk ■ alábbi kódokat:
bedouinprince – Sérthetlenség

checkmatein – Megnyerjük ■ aktuális küldetés
hesbecandhesgotagun – Végtelen lőszér

Wawawaw

Indítuk a játékot DOS promptból a következő paraméterekkel:
water-toaleup -twinky -freestuff
Ennek eredményeképpen a  billentyű lenyomásával ugorhatunk egyik pályáról a következőre.

telen lesz megtámadni a csillagrombolókat, a másók, hogy a Bomberek csak azokat a hajókat támadják meg, amiket már felderítettünk. Emiatt először azokat a hajókat derítsük fel, amiknek nagy a tűzereje! Miután elintéztük az A-wingeket, bízzuk a Bomberekre a 3 korvetet. Körülbelül ekkor érkezik 4 X-wing az Interdictor ellen. Ezeket szenderítsük jobblétre

Innentől két megoldás is létezik: az egyik, hogy az Interdictor közelében maradjunk és megpróbáljuk megvédeni a hamarosan érkező többi X-wingot. A könnyebb megoldás, ha visszatérünk a konvojhoz és felderítjük az összes hajót, majd a Bomberekkel együtt letarolunk mindent. Remélhetőleg az Interdictor kibírja eddig, mindenestre siessünk és a siker után azonnal ugorjunk ki a küldetésből!

4. Defend INT Compeller against Rebel hit fade

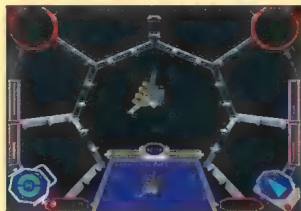
nehézség: 2

Nem veszélyes küldetés: A-wingek és B-wingek érkeznek több hullámban, 4-4 mindegyikben. A nehéz vadászokra koncentrálnunk, a wingmenjeinket pedig mindig irányítsuk egy másiknak. Az A-wingeket csak akkor kezdjük irtani, ha nekünk esnek, vagy nehéz vadász már nincs a közelben! Ha az Interdictor pajzsai 25% alá esnek, akkor a Compeller visszavonul és mi veszítünk... Lehet gyakorolni a torpedók kilövését!

5. Destroy Rebel starship component factory M Mobetta

nehézség: 1

Nem okozott különösebb nehézséget ez a küldetés sem: a lázadók két hullámban jönnek. A gyárat védő X-wingeket elég gyorsan elintézhettük. Ezután érdemes egy kicsit beszegetnünk a gyár pajzsának ledolgozásába is – főleg az ágyúitól magunkra vonódással. A menekülő személyzet hajóit bónusz pontokért megsemmisíthetjük és a közben érkező Calamari Cruiser vadászai között is jókora pusztítást végezhetünk. Egyik anyahajónk sem farag veszélyben:



Hasznos Tycoon

Mennyi a tényleg legfeljebb rétegére, nyomjunk 'S'-t, jutalmunk 500000 dollár lesz.

Rayman

A cheat kódok a következők:
RAYLIVES 99 életet kapunk
RAYPOINT +5 energiát kapunk
POWER megkapjuk az összes képességet

sem a mi csillagrombolónkat, sem a Calamari Cruisert nem valószínű hogy megsemmisítsen. Közben a gyórat felrobbantottunk kommandóink és vége is a küldetésnek.

6. Capture Airmen pirates near Klatu

nehézség: 3

Több dolga is figyelünk kell: a legfontosabb, hogy ne rakétázzanak le minket! Emellett megadással kell kényszerítenünk két Cargo Transfert – a legkönnyebb úgy elveszíteni a küldetést, hogy ezek elmenekülnek a sok vadással folytatott csatározásunk közben. A harmadik fontos feladat a lebénított szállítóhajók megjavítása és a megadásra kényszerített hajók elfogására kiküldött Transport-ok megvédelése. Pechünkre ezekre egy-két R-45 vadászik torpedóval(!), amiből egy betárolása is elég a Transport visszaforduláshoz.

Végeztül még 8 Escort Shuttle próbálja megszorogatni a Rage-et, de nem sok esélyük van, ha az egész Avenger Squadron egyesével leszedi őket.

7. Cover Imperial starfighter replenishment M Essebra

nehézség: 5

A küldetés nehézsége, hogy egyetlen vadászt sem veszíthetünk sem a Gunboat-ok, sem a Tie Advanced-ek közül! Az Airmen hajók elsősorban a Gunboatokra koncentrálnak, míg a lázadók az Advanced-ok lebénítását és elrablását tervezik.

A Rage ellen menő – robbanószerrel megrakott – közepes hajókra nem sok figyelmet kell fordítani. A Rage elég erős és a többiek elég jól letarolják majd ezeket a hajókat. Mi inkább a T-wingekre koncentrálnunk! A lázadók gépei közül sem érdemes B-wingekkel foglalkozni – ezek csak lebénítják a hajóinkat. Ha az elfoglalásra érkező két Escort Shuttle-t elimináltuk (wingmenjeinkkel együtt), akkor minden lázadó hajó visszavonul, csak arra figyelünk, hogy az A-wingek ne löjjenek le közben.

8. Retaliation strike on Airmen pair yard at Hinda

nehézség: 5

Ennek a küldetésnek is az a fő nehézsége, hogy a többiek nem kooperálnak velünk. Gyorsan derítsük fel a Calamari Cruisert, a két Corvette-et és a javítóállomást! Ezután próbáljunk minden T-winget kiirtani. Elkezdhetjük gyengíteni a Hinda pajzsát, de amint megérkeznek a lázadók, azonnal derítsük fel az Enfilade-et (ezt elég gyorsan meg fogják támadni a Gunboat-ok). Közben az átlomás már igen megviselt

lehet és elindul róla két Escort Shuttle. Mindkettőt el kell pusztítani – egyiket jelöljük ki a wingmenjeinknek, a másikat intézzük el mi magunk. Közben figyelni kell a Z-95 vadászokra is, amelyek egy része Advanced Missile-okat lövöldöz! Végül derítsük fel a maradék két csatahajót (a Freigate maradt utoljára) és irtssuk ki minden megmaradt lázadó vadászt.

9. Rendezvous M Airmen clan leader M Alqin

nehézség: 2

Tulajdonképpen nem nehéz küldetés, mert mindössze egy hajót kell megvédenünk. Igyekezzünk a wingmenjeinkkel egyszerre támadni és mindig arra a Muurian Transport-ra koncentrálnunk, amelyik éppen lövi a Magua-t. Még néhány R-45 is jön két Modified Corvette társaságában, de ezek már nem okozhatnak problémát – főleg ha mindig odamegyünk a Corvette-ekhez, hogy minket löjjenek... Igyekezzünk nem befogni őket, mert kapunk néhány rakétát a nyakunkba. Így persze nem lehet kijelölni őket célpontnak a wingmenjeinknek, de előbb-utóbb megérkeznek a Gunboatok és eleresztenek néhány torpedót.

10. Capture enemy freighters M Elbra

nehézség: 2

Ez sem túl nehéz küldetés. Eleinte válogatás nélkül irthatunk mindent, kivéve a szállítóhajókat. Ezek pajzsába is belelőhetünk néhányat, de a vége szót úgyis a Gunboat-ok mondják majd ki. Az egyetlen pont, ahol elronthathatjuk a dolgot, az a lebénított hajók „fogadására” kijövő négy Transport elvezetése. Ezeket A-wingek fogják támadni, eleinte inkább ezekre koncentrálnunk és ne a Rage-et támadó X-wingekre. Szerencsére elég ha egy Transport megmarad, ez is átállítja mindkét elfoglalt hajót.

11. Stop attack on Imperial repair yard at Swellen

nehézség: 1

Nem lesz sok gond küldetéssel: egyszerűen irtssuk ki mindent, ami a közelünkbe jön. Az Assault Transportokra uszítsuk rá a wingmeneket, nehogy véletlenül elfoglalják az Interdictort.


12. Protect resupply of ISD Rage near Bes

nehézség: 2

Ha kihasználjuk azt a lehetőséget, hogy a lázadók rakétái preparáltak, akkor nem lesz nehéz dolgunk. Egyszerűen lövöl-

WINMAP megnyerjük az aktuális pályát (a levelesből, mint 3, 'continue'-nk van, nyomjunk górt-fel-le-jobbra-balra...)

Kettség!

Nyomjunk , majd jöhetnek a kódok (a végükön) Fortify everyone: Union: Hooker; Confederacy: Long street

Nulázódik a stressz: Hancock (Unióval), Jackson

(Konföderációval)

Névezik a csapataink tapasztalata: Mclellan

(Unióval); Beauregard (Konföderációval)

Az idő visszaáll a kezdeti állapotr: Buford (Unióval); Stuart (Konföderációval)

Az összes csapatot láthatjuk: Warren (Unióval);

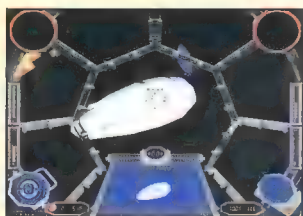
Hotchkiss (Konföderációval)

dözzük ki a torpedókat és a nehéz vadászok maradék torpedói maguktól megsemmisítik a vadászokat! A megmaradó néhány A-wing már nem okozhat problémát. Később a Dreadnought megjelenésekor érdemes vigyázni, mert kaphatunk néhány advanced missile-t a nyakunkból!

13. Defeat Rebel/Airam counterrattack near Bes

nehézség: 4

Ebben a küldetésben érdemes több csoportba is beosztani magunkat! Ha az Avenger Squadron-t választjuk, akkor inkább azokba ülünk, amelyek feladata a suppression, mert így a kapott Mag Pulse torpedókkal több esélyünk van a nagy hajók ellen. Nem rossz a Talon Squadron választása sem, mert így az ionágyúval tudunk majd dolgozni. Akármelyik csoportot is választjuk, először az Airam Dread-



nought-ok a célpontok! Mindenképpen koncentráljuk a tüzet és lehetőleg bénítsuk is le a hajókat. A bénított hajókkal nem kell foglalkozni - azok már nem szadnak el...

Ezután azonnal álljunk rá a B-wingek nagyon gyors írtására, mert ezek igencsak le tudják pusztítani a Rage pajzsait! Használjuk a beam weapon-t, ha az A-wingek befognak minket, ne nagyon álljunk le velük fogócskázni, mert közben elveszítjük a zászlóshajókat! Lássan a Calamari Cruiser-ek is lőváltóba érnek - mindenképpen meg kell akadályoznunk, hogy tartósan lőjék a legénykét Rage-et! Vonjuk magunkra az ágyútüzet és ismét bénítsunk, amilyen gyorsan csak lehet! Ha már elfogyott a Mag Pulse torpedónk (illetve Heavy Rocket, ha a Talon Squadron-ban ülünk) és még van hajónk, el is mehetünk a hipertérbe, hogy újra feltöltődjünk. Ha kezd a mi javunka billenni a mérleg nyelve, akkor a lázadó Interdictor osztályú hajója úgyis visszavonul - innentől már mi lehetünk a kezdeményezők és letarolhatjuk az összes megmaradt csatahajót.



14. Reconnaissance of Nocto system

nehézség: 5

Meglehetősen nehéz küldetés, gyakorlatilag az egész küldetést egyedül kell végigcsinálnunk! Mindenekelőtt olyan hajóba ülünk, aminek Mag Pulse torpedója van (például Avenger 3).

A küldetés elején minden energiát vegyünk le a lézerről és a sugárfegyverről és repüljünk a fregott felé. A kis hiperugrás után - miközben előtűnik feltűnik - derítsuk fel. Siessünk tovább az állomás felé és derítsük fel az összes csatahajót és az állomást. Közben kezdjük el tölteni a lézereket és álljunk be az ETR hangárja elé. Erresszünk bele néhány Mag Pulse torpedót és lőjük szét (ez se fog már aknákat telepíteni)! Közben feltölthetjük a sugárfegyverünket és elkezdhetjük az ágyúk leszedését is megmaradt torpedóinkkal és lézeregyével. Ha a többiek is ideértek (ez egyáltalán nem biztos!), akkor adjunk nekik is feladatot. Közben megérkezik a Light Cruiser, de ne foglalkozzunk addig vele, amíg nem ittottunk ki mindent az állomás körül!

Az aknák leszedése közben ajánlatos a sugárfegyvert folyamatosan működtetni (és tölteni), hogy a rakéták ne tudjanak befogni.

Ha készen vagyunk, elindulhatunk felérinteni az utolsó lázadó hajót: a Light Cruiser-t. Ha az A-wingek fenyegetnek, vagy elég közel értünk, kapcsoljuk be a sugá-

fegyvert, nehogy az utolsó pillanatban kapjunk egy rakétát...

15. Destroy Rebel starship factory near Nocto

nehézség: 5

Mindenképpen a Talon Squadront érdemes választani, hogy wingmenjeinkkel együtt minél nagyobb rombolóerőt képviseljünk. Először a szembejövő vadászokat irtsuk le egy kicsit, majd derítsük fel a Liberty-t, a gyárat és a Peregrine-t. Eme legutóbbiba eresszük bele a bombáinkat és támadjuk, amíg meg nem semmisül.

Nyirjuk ki a Talon Squadront ellen érkező Muurian Transportot és vegyük az irányt ismét a Vengeance felé. Maradjunk fölötté és irtsuk a B-wingeket amíg nem jön az első Dreadnought - ezt azonnal adjuk ki célpontnak a többieknek. Menjünk utántölteni és támadjunk tovább! Ha kis szerencsénk van és a többiek is besegítenek, akkor kinyíthatjuk mind a háromat. Ha nincs bombánk, akkor a minden bizonnyal ideérkező A-wingeket, esetleg a drone Y-wingeket is irthatjuk kikapcsolódásként - de a fő célpontok mindenképpen a Dreadnought-ok legyenek!

Közben lassan a Liberty-t és a gyárat is elpusztítjuk a többiek, sőt az utóljára érkező Corvette-t is rájuk hagyhatjuk! Végezetül kiirtunk mindent, ami még a lázadókra emlékeztet és megnézzük a befejező képsorokat...

Pellus

Cheat Book

Evolution

Kicsit bonyolult a chat-ek bevitelle, de nem lehetetlen:

- 1) -fel nyissuk meg a Find ablakot.
- 2) Nyomjuk le a -t, majd a -t, és a -t.
- 3) Kattintunk duplán az egér jobb gombjával az ablak bal felső sarkában (egy 20-20 pixeles négyzetbe, lehet, hogy nem fog előre menni...)

4) Ha sikerült, egy szürke párbeszédablak jelenik meg a képernyőn, ide gépelhetjük be a -alábbi kódokat (Enterrel = végén):

- xobfom A kiválasztott ellenség (és összes fajtája) atóll = mi oldalunkra.
- xokewdewdz A kiválasztott lény populációja 999-re ugrik.
- A fejlesztő csapat tagjainak fotói jelennek meg a térképen

Quarantine

Szintködök:

1. omniporc is all knowing; 2. keep the opressor oppressing; 3. the meek shall inherit zilch; 4. have you had your hydergine today; 5. kerno city is a nice place to visit



Total Annihilation

végigjátszás – 1. rész

Az Arm-ok 25 küldetése

A Total Annihilation népszerűsége töretlenül nő, ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy a ZED-nél elnyerte az Év stratégiai játéka címet. Eppen ezért úgy gondoltuk, hogy kedveskedünk a Total-rajongóknak egy teljes leírással. A cikk során minden egyes küldetéshez írok néhány tippet, de az olyan triviális dolgokat nem írom le, melyek minden küldetésnél megemlíthetők (például azt, hogy miközben nyomulunk előre, mindig építsünk radarokat is, hogy lássuk az ellenfelet). Nézzük először az Arm-ok küldetéseit, aztán, ha megnyerte a tetszésedet a dolog, sort kerítünk a Core-okra is!



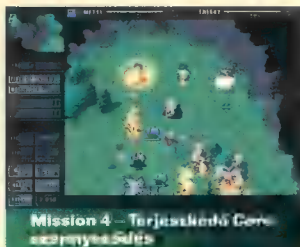
Az egész játék legkönnyebb küldetése. Jelöljük ki ■ csapatunkat, és mozgassuk őket a Galactic Gate felé északra. Ha egyetlen egység odaér épségben, nyertünk.



Ez sem lesz nehéz: építsünk néhány napelemet, majd gyorsan induljunk el dél felé. A ránk támadó A.K-kat lögess le, de mással ne törődjünk, csak nyomuljunk délre. Ha a KBOT-laborhoz érünk, adjunk neki egyet a D-Gun-nal.



Építsünk a Commanderrel a kezdőbázisunkhoz három napelemet, három fémhányat, valamint egy KBOT- és egy járműgyárat. Közben északra ■ Spiderekkel húzódjunk vissza, és állítsuk őket „Hold Position”-ra. A bázisunkban kezdjük el gyártani a PeeWee-eket és a könnyű tankokat, majd miután egy tekintélyesebb sereg összejt, tisztsítsuk meg a területet a Spiderekig. A Spidereket vezényeljük a bázishoz, és közben ■ seregeinkkel vedjük nyugat felől az utat.



Az első húzószobás küldetés. Mivel a Core elég nagy túlerővel indul, mindenekelőtt gyártunk néhány építő KBOT-ot, és vegyük körül lézertoronyokkal a bázist. Amíg nincs megfelelő védelmünk, addig semmi mást ne csináljunk. Ha ez megvan, építhetünk egy járműgyárat, és elkezdhetjük termelni a Samsókat (a KBOT-laborban pedig ■ Rockókat). Mivel ezen ■ pályán a fémmel lesznek gondjaink, próbáljunk a csapatainkkal minél előrébb nyomulni, és az újonnan felfedezett/elfoglalt fémtelepekre ráépíteni. Ha már kedvben erősek vagyunk, építhetünk még egy Adv. KBOT Labor, ahol Zeusokat gyártunk. Egy harmincfős sereggel elindulhatunk leírni a Core-okat a pályáról.



Bár nagy a csábítás, de ne hozzunk létre túl nagy bázist. Először is a vízi csapatunkat küldjük le délre, hogy az ellenfél partjánál megzavarják ■ népet. Kezdőcsapatunkkal nyomulunk előre, és foglaljunk területeket úgy, hogy öt-hat fémhányánk legyen. Ezekre alapozzuk a bázist, és az első dolgunk az legyen, hogy egy sor Defenderrel körülvesszük. Ezután jöhetnek a gyarak (egyes és kettes szintű KBOT- és járműgyár), majd még egy sor Defender. A gyarakban termelünk Rockokat, Bulldogokat, Samsókat és Zeusokat, majd ezekkel irtsuk ki ■ nagy sziget lakosságát. Ezután termelünk hat-hét Tritant és a Commanderrel együtt küldjük őket a térkép délnyugati csücskébe (a megmaradt tengeralattjárók is besegíthetnek). Itt is irtsunk le mindent, majd a Commanderrel foglaljuk el a Galactic Gate-et.



A küldetés elején ne használjuk a D-Gunt, csak simán lökjük le az akadékoskodókat, és minél több Core épületet foglaljunk el. Ezután építsünk KBOT-gyárat és két kikötőt. A kikötőkben gyártunk sok-sok tengeralattjárót, és küldjük őket az öböl bejáratához. A KBOT-laborban gyártunk

két-három építőt, majd hat-nyolc Hammert (utóbbiakat járőrztessük a sziget nyugati oldalán). A Commanderrel közben építsünk még a sziget fémtelére fémhányakat, majd segítsünk az öbölnél (eddigre ugyanis biztosan sok gondunk lesz). Az öbölhöz ne csináljunk tornyokat, mert úgyis kilövik, inkább gyártsunk néhány Crusadert is a Lurkerek mellé. Fémgondjainkat a rancsokból kinyert fémmel orvosoljuk. Ha elég gyorsak vagyunk, és álljuk a sarat, akkor egy idő után elfogynak a ránk támadó hajók.



Újabb defenzív küldetés, melynek során vigyáznunk kell a Moho Mine-ra, miközben álljuk az ismétlődő támadásokat. Földi erő nem lesz szükség, csak néhány plusz tornyot kell építeni a légítámadások miatt, inkább a vízi erőt firsorozzuk. Két-három hajógyár megteszi, ezekben sok Lurkert, hét-nyolc Rangert és ugyanannyi Conqueror építsünk, miközben építőhajókkal állandóan javítjuk a sérült egységeket, és szedjük össze a fémme a rancsokból. Az öböl szájánál járőrözünk kis csapatunkkal, és az elhullott egységeket pótoljuk. Ha mindent jól csinálunk, elfogynak a támadók, ekkor megkereshetjük a maradék túlélőket.



Nem könnyű küldetés, mert kis szigetek vannak és a Core-ok állandóan zargatnak minket. Éppen ezért a már meglévő hajógyár mellé minél előbb építsünk egy kettes szintű is, majd két építőhajó után termeljünk Lurker-eket, Rangereket, Crusadereket és Conquerorokat. A vízi seregünkkel vissza kell venni a Core támadásokat, ezért nagyon lassan fog gyarapodni, de ha mindent jól és gyorsan csinálunk, a sereg létszáma emelkedni fog. Közben a szárazföldön építsünk kettes szintű járműgyárat, majd néhány Defendert és Guardi-

ant a légítámadásokra. Utána indítsuk meg a Tritonok gyártását. Állandó fémhiányunkat a csaták után maradt rancsokból próbáljuk megoldani. Ezen felül a Commanderrel sétáljunk át a közelebbi szigetekre, és ott építsünk fémkitermelőket. A kezdeti nehézségek után egy kissé abbamaradnak a Core támadások, mi pedig kellően megerősödhetünk ahhoz, hogy kiirtsuk a piros pontokat a térképről. A végén a Commanderrel foglaljuk el a Galactic Gate-et.



Ezen a pályán könnyű dolgunk lesz. A hegyre, ahol állunk, építsünk hat-hét napelemt, két fémhányat és egy repülőgyárat. Ezek után vegyük körül lézertornyokkal a bázist, miközben megindítjuk a Freedom és a Thunder repülő gyártását. Tisztítsuk meg a hegy környékét, majd építsünk még egy fémkitermelőt és még egy gyárat. Most már gyorsabban termelődnek a repülők, mert két helyről kapjuk őket. Várjuk meg, amíg egy csapat összejön (kb. 15 repülő), majd tisztítsuk meg a Hydration Plantig vezető utat és a Commanderrel foglaljuk el a Planetet.



A kedvenc pályám. Először is a Zipperrel nagyjából derítsük fel a pálya déli részét, majd építsünk annyi erőforrás-termelőt, hogy létre tudjunk hozni egy KBOT és egy repülőgyárat. (Az építés közben maradjunk a térkép déli oldalán.) Ezután gyártsunk egy kettes szintű KBOT-gyárat, és ott egy építőt. Ezzel az összes fémhányakat cseréljük le Moho Mine-ra, miközben gyártsunk építőrepülőket és a bázistunk körülvevő hegyekre telepítsünk Defendereket. A Commander ezalatt Metal Makereket és napelemek telepítésével foglalkozzon. Ha már teljes a védelmünk és nincs erőforrás-gondunk, építsünk két-három kettes szintű repülőgyárat, ahol csak Brawlereket gyártsunk. Ha tizenöt-

húsz darab összejön, támadjuk meg a Core-okat.



Ez nagyon könnyű lesz. A térkép déli felén tevékenykedve alapsunk Defenderekkel körülvett bázist, néhány napelemttel, három Moho Mine-nal (ezen a pályán ezt csak a kettes szintű építő KBOT tudja építeni), egy geotermikus erőművel, pár Metal Makerrel és legutoljára két-három kettes szintű repülőgyárral. Amíg ezt megcsináljuk, egy-két Core támadást vissza kell venni, de ha ez sikerül, nyeregben vagyunk. Gyártsunk tíz-tizenöt Brawlert, amelyekkel a Galactic Gate kivételével irtsunk ki mindenkit („Return Fire” parancssal küldjük őket az ellenfélre), majd a Commanderrel foglaljuk el a Gate-et.



Sétáljunk lefelé a Commanderrel, közben pedig építsünk fémhányakat, és melléjük néhány napelemt. Amikor leérünk, egy lézertoronytal találkoznak, D-Gunozzuk le. Építsünk egy repülőgyárat, majd két-három építőrepülőt. Ezután az észak-nyugati sarkban létesítsünk bázist, és minél előbb vegyük körbe Defenderekkel (a kezdőkor épített bányákról se feledkezzünk meg). Ha a védelmünk elkészül, építsünk két-három kettes szintű repülőgyárat és egy kettes szintű építőrepülőt, amivel minden fémhányat cseréljük le Moho Mine-ra. A gyárakban gyártsunk Brawlereket és Hawkokat, majd egy tizes csapattal látogassuk meg az északeletet sorkit. Itt rengeteg Core-erőforrást találunk, valamint a Moho Mine-et, amit el kell foglaljunk. A Moho Mine kivételével mindent romboljunk le, és dél felé is irtsunk, amíg csapatunk meg nem semmisül. Gyártsunk még egy flottát, és nyomuljunk velük tovább dél felé. Három-négy flotta elfogyasztása után már csak a Core Moho Mine marad a pályán, amit foglaljunk el.



Legelső dolgunk az legyen, hogy az építő KBOT-nak megadjuk azt a parancsot, hogy a majdani bázisunkat vegye körbe Defenderekkel. (Zipperekkel gyorsan fel lehet neki fedezni a környékét). Mialatt a KBOT dolgozik, a Commanderrel építsünk napeleket, fémhálykat, majd egy repülőgépet, ahol gyártunk négy-öt építőrepülő, akik segíteni fognak a Defenderek építésében. Őket egy kettes szintű repülőgéppel kövesse, ahol szintén gyártunk egy építőt (közben a Commanderrel mindig gondoskodjunk a nyersanyag-utánpótlásról napelemekkel és Metal Makerrel). Ezzel cseréljük le a fémhálykat Moho Mine-okra, és fejezzük be a bázis védelmi rendszerét. Amikor már biztonság vagyunk, építsünk még két darab kettes szintű repülőgépet, és gyártunk Brawlereket, Hawkokat és Freedomokat. Egy nagyobb csopattal (kb. húsz repülő) keressük meg az ellenfél építőegységeit és gyórait, mindet romboljuk le, majd irtunk tovább, amíg meg nem semmisülünk. Egy-két újabb flottával már egészen biztosan el tudjuk pusztítani a maradék Core-okat is.



A küldetésben kiemelkedő fontosságú a jó védelem, mert az ellenfél állandóan Roach-okat (önjáró bombák) küld ránk. Éppen ezért a délnyugati sarkokba telepítsük a bázist, és minél előbb vegyük körbe jó sűrű Defender-fallal. Erre a célra tökéletesen megfelel egy építőrepülő. A szakos fémhály, energiaforrás (geotermikus erőműveket használunk) és Metal Maker-építgetés után gyártunk két-három kettes szintű repülőgépet, majd végezzük el a szakos Moho Mine-cseréket. A gyárakban sok-sok Brawlert és Hawkot gyártunk, majd egy huszas flottát küldünk rá a pirosakra (a Galactic Gate-re vigyázzunk). Ha ez nem vezet a Core-okkal, akkor egy második flotta egészen biztosan elpusztítja őket, mi pedig gond nélkül elfoglalhatjuk a Galactic Gate-et.



Egyszerű, gyors küldetés. Kezdetkor építsünk pár napeleket, majd induljunk dél felé. Az utunkba kerülő Core-egységeket D-Gunnokkal le, a napelemeit foglaljuk el. A tornyokat mielőbb lőjük le, mert azok tudnak a legjobban ártani a Commandernek, és kissé cikkakban mozognak. Ha jól csinálunk, eljutunk egy radarhoz, amit foglalunk el.



A bázisunk legyen a térkép délnyugati negyedében, először a légvédelemről gondoskodjunk. Egy fémhály és két napcella építése után egy járműgyártó telepítsünk, ahol nyolc-tíz Samsont gyártunk. A Samszonok egy darabig állják a sarat a Core-okkal ellen. Addig húzzunk fel három fémhályt, négy-öt geotermikus erőművet és kb. húsz Metal Makert. Az egész köré építsünk egy Defender-fallat, a frontonk Sentinelekkel. Hogy az építés gyorsabb legyen, egy repülőgépben gyártunk négy-öt építőt. Ha elkészült a védelmi rendszerünk, húzzunk fel két-három kettes szintű repülőgépet, és a bevált Brawler-Hawk párost termeljük. Közben a közeli dombcsúcsra építsünk két Big Berthát, egy Fusion Plantet, végül az egészét lássuk el védelemmel (hat-hét Defender). A Big Berthák állítsuk Fire at Will parancsra, majd a közben összegyűlt légierről támadjunk.



A küldetés során a délen található három szigeten kell működünk, és az ott talál-

ható összes erőforrást ki kell aknázni. Próbáljuk meg mindhárom szigetet megtartani, de ne Defenderek építsünk, hanem Sentineleket, és vízi egységeinkkel járőrözzünk a partok előtt. Napelemek helyett vízierőműveket építsünk, és mihamarabb cseréljük le a fémhálykat Moho Mine-okra. Közben a Commanderrel gyártunk kb. húsz Metal Makert, és ha szükséges, kapcsoljuk be őket. A támadócsopattunkat két egyes és egy kettes szintű hajógyárból, valamint két-három kettes szintű repülőgépárból hozzuk össze. Az előbbieken Lurkerek és Rangereket, míg az utóbbiakban Brawlereket és Titanokat gártunk. Fajta szerint szedjük külön őket, és ha már elérték az tisztességes létszámot (fajtként kb. nyolc-tíz db), támadunk velük egyszerre. A Lurkerekkel a Titanokkal a Core-ok vízi egységeit támadjuk, míg a Brawlerekkel és a Rangerekkel a szárazföldi tornyokat szedjük le (ez utóbbiakkal messziről tüzelünk). Ha mindenki meghalt, a Commanderrel foglaljuk el a középső szigetet a Silencert.



A legmókásabb küldetés. Két csapatunk van, az egyik csak PeeWee-kból áll, s ezt a csapatot rövid úton lemeszárolja egy hordo Core. A feladatunk, hogy a másik csapattal bosszút álljunk a PeeWee-k haláláért. Építene nem is kell (esetleg néhány napcellát felhúzatunk a D-Gunnak), csak irtani. A PeeWee-kkel talán le tudunk szedni néhány Core-t, ha koncentrálnak a tüzejüket. A maradékokat a másik csapattal öljük le, és küldjük előre Spidereket, mert ők benítő lövedékek lennének. Használjuk gyakran a D-Gunt, és hamar továbbmehetünk.



Szintén egy meglepően könnyű küldetés. A bázist a délnyugati csücsökbe telepítsük, és az erőforrásokat addig építsük, amíg két Moho Mine-unk, egy Fusion Plant-ünk és kb. húsz Metal Makerünk nem lesz (építőrepülőket is gyártunk az építés meggyorsítása érdekében). Közben a Core-

ok néhány szálnalmas támadást intéznek csapataink ellen, de ezeket megelőzhetjük nyolc-tíz Defender felhúzásával. Ha a bázisunk nagyjából elkészült (nem kell túlbonyolítani), építsünk két kettes szintű repülőgyárat, gyártsunk tizenöt-húsz Brawlert, és küldjük rá őket a Core-okra. Ha már mindenkit kinyírtak, a Commanderrel sétáljunk a Gate-hez és foglaljuk el.



Mivel ezen a pályán fémtelep nincs, csak a roncokból nyerhetünk ki fémeket. Ehhez viszont először is építsünk napcellákat, majd fémraktárakat, és végül járműgyárat. Gyártsunk néhány járművet, majd a Commander vezetésével induljunk meg északra. Szép lassan irtsuk a Core-okat, ha kell, D-Gunt is használjunk. Ha ellenséges KBO-tal találkozunk, foglaljuk el, mert az tud repülőgyárat is építeni. Cikkcakkban haladjunk tovább északra, és mindenkit irtsunk ki. A D-Gunt főleg a Goliath-okra és a Diplomatakra lövünk. Ha már nincs Core a pályán, megnyertük a küldetést.



Ez egy nehéz és hosszú küldetés lesz. Az a szerencse, hogy jól védhető helyen kezdünk és fémből van a talaj. A cél az, hogy egy három oldalról (kelet, nyugat, de főleg dél) védett bázist hozzunk létre, melyet minden oldalról egy-egy Annihilator véd (délről kettő). Mivel ehhez sok energia kell, három Fusion Plantet is kell építeni. Természetesen idáig csak fokozatosan tudunk eljutni, a számlálóra végigjárásával (Defender - Sentinel - Annihilator). A lövegek megsegítésére építsünk Samsonokat és Luderéket (kettes szintű járműgyárból). Ha nagyjából stabilizáltuk a helyzetünket, és gyakorlatilag sérthetetlen a bázisunk, építsünk öt-hat kettes szintű repülőgyárat, és 1:2 arányban készítsünk Hawkokat és Brawlereket. Egy húsz egységből álló sereggel támadjunk, és először az építőket és a gyárat irtsuk le

(a veszteségekkel ne törődjünk), majd újabb flottákkal folytassuk a munkát. Számos áldozat után (több száz is lehet) elérjük azt, hogy az ellenfél nem tud építeni. Onnantól kezdve már gyerekeként lesz a küldetés.



Egy kis lazítás az előző kemény küldetés után. Egy parton kezdünk, ahol kétszer öt dombocskát találunk. Az első sor első, harmadik és ötödik dombjára telepítsünk egy-egy Guardian-Advanced Radar Tower párost, és a látható piros pöttyöket irtsuk le. Az építési repülővel végezzük, és közben a Commanderrel ténylegkedjünk: gondoskodjunk némi erőforrás-utánpótlásról. Ajánlatos az egyik alsó sarkokba építeni. A bázisunkat egy szellősebb sor Sentinel-el vegyük körül, majd két-három kettes szintű építőrepülő gyártása után az első sor második és negyedik dombocskájára húzzunk fel egy-egy Big Berthát. Közben gyártsunk Brawlereket, majd Sentinel-ekkel vegyük körül a Big Berthát. A Berthá-kkal csak akkor lövünk, ha már védve vannak, és irtsunk le minden Core-t jelképező piros pontot a térképről (A Brawlerekkel segíthetünk nekik).



A küldetés sikerének az a titka, hogy korán kell gyártani sok építőt (repülőket), akikkel kell Fusion Plant-et, öt-hat Moho Mine-t és persze védelmet (Defenderek) kell építeni. Ha nagyjából megalapoztuk a bázist, építsünk egyes és kettes szintű hajógyárat, és három darab kettes szintű repülőgyárat. A hajógyárakban a Lurkerek és a Rangerek, a repülőgyárakban pedig a Brawlerek gyártását állítsuk be. Várjuk meg, amíg kb. tíz-tizenöt repülő és hajó összejön, majd egyszerre támadjunk (a Rangerekkel messziről). Ha az első flotta nem is, egy második egészen biztosan kiirtja a Core-okat.



Mivel a gépnek nincs építőegysége, azonkívül rengeteg időt ad az első támadásig, nem lesz nehéz dolgunk. A dényugati sarkokba telepítsük a bázisunkat egy Fusion Plant-tel és négy-öt Moho Mine-nal (repülőket használjunk). Miután ez megvan, a két földi bejáratot zárjuk le egy-egy Annihilatorral, a párkányra pedig rakjunk egy sor Sentinel-t. Ezután építsünk három darab kettes szintű repülőgyárat, majd gyártsunk Brawlereket és Hawkokat. Egy harminc-negyvenfős csapattal radírozzuk le a pályát, majd vigyük a Commandert n térkép közepére.



Az utolsó pálya sem lesz nehéz, csak arra kell figyelni, hogy a bázist telepítsük tömören, és hamar kerítsük körbe egy Defendersorral. Ezután ne gyártsunk semmit, amíg nincs egy Fusion Plant-ünk, két Geothermal Plant-ünk és négy-öt Moho Mine-ünk. Ha ez megvan, építsünk három kettes szintű repülőgyárat és a bázis eléjéhez egy Big Berthát (lehetőleg magaslatra). Ha a Bertha elkészült, kapjon egy radart és már leheti is az elment. A gyárakban csak Brawlereket gyártsunk, mert gyorsan készülnek, és egy harminc-fős sereggel és a kezdőcsapatunkkal induljunk el északra (közben Big Bertha is tüzeljen). Ha ettől nem pusztul el a Core, akkor egy második támadástól már biztosan.

Stóki



Cyberman 2

Új dimenziók a játékok irányításában

Emrőgiben alkalmam nyílt kipróbálni a Logitech Cyberman 2 névre hallgató érdekes új "eszközt", amely átmenetileg képez valahol egy joystick és egy egér között. Fizikailag az előbbihez van közelebb, mind megjelenésében, mint a kezelésében. Aki azonban úgy áll hozzá, mint egy joy-hoz (eleinte én is ilyen voltam), az 10 perc múl-

va félreteszi az egészet és azt mondja, hogy ezzel lehetetlen bármilyen játékot is irányítani. Ha azonban adunk még esélyt a szerkezetnek és megpróbálunk elvonatkoztatni attól, hogy egy joystick van a kezünkben, akkor egy egészen újszerű élményben lehet részünk. A Cyberman 2-vel ugyanis precízen lehet irányítani a játékokat. A „kor”-t tolhatjuk, dönthetjük és csavarhatjuk, mindegyik mozgás természetesen külön beprogramozható, csakúgy mint a 8 különböző gomb bármelyike, így nagyon könnyen beállíthatjuk a számunkra kényelmes irányítást. Én a szerkezetűt a hozzáadott Descent 2-vel és néhány régi játékkal próbáltam ki. Rövid tanuló időszak után igazi mesterévé váltam a Descentnek, nagyobb élmény volt játszani a programmal, mint mikor egérrel irányítottam (a joy-ról nem is beszélve). A régi játékoknál egy kisebb probléma azért felmerülhet, mivel a Cyberman 2 csakis Win

95 alatt hajlandó működni a saját driverével (nem emulálja ugyanis a hagyományos joystickokat). Ha az adott játékot nem tudjuk rávenni, hogy fusson Win 95 alatt, akkor sajnos nincs rá lehetőség, hogy a Cyberman-nal irányíthassuk. A régi programok közül és a Mortal Kombát 1-et, a Chaos Engine-t és az Alien Breed-et próbáltam ki. Mindegyik tökéletesen futott Win 95 alatt és így nem is volt gondom az irányítással (a Cyberman plusz funkcióit természetesen



nem használták ki a játékok.) Összefoglalva: mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki a Cyberman 2-t, mert nem mindennapi élményben lesz része.

CarIS



KIM SOFT

IFABO '98

1112 Budapest, Rákóczi út 11. II. E.
Tel: 318-8971, 318-8987 Fax: 318-8978

Adatbáziskezelő szoftverek

ACCESS 97/Upgr. (magyar) 72600/20800.
Lotus Approach 97 for Win95 18200.
Btrieve 6.15 Dev. Kit DOS/Win 132400.
Crystal Reports 6.0 Standard Win95 32900.
Visual dBASE 7.0 Prof./Upgr. 98600/77950.
FileMaker Pro 4.0 for 95/96 55900.
Visual FoxPro 5.0 Prof. Comp. Upgr. 53900.
Paradox 8.0 for Win95 27100.
R&R Report Writer XBASE 8.0 57900.

Szövegszerkesztők, editorok

Lotus Word Pro 97 18200.
MS Word 97/Upgrade 72600/20800.
Word 97 Speller (német/francia/stb.) 17900.
Kodak 5.0 for Win32 41900/41900.
Multi Mail 5.0 for Win32 44900.
Gamma Unipoint (Arab stb. nyelvű) 85600.

Kiadványsszerkesztő programok

PageMaker 6.0/Upgr. 167400/48900.
Corel Ventura 7.0 Special 93950.
Helyes-e QuarkXPress 4.0 54900.
Corel PrintHouse Magic for Win95 10800.
WinLabel (címkelyomlatot prg.-ok) 7400.
Print Artist 4.0 CD/DEM CD 17400/59950.
QuarkXPress 4.0 for Win95/NT 216900.
Recognita Plus 3.0/3.2 (AKCÍO) 79000.

Irodai programcsomagok

MS Office 97/Upgrade 107900/46400.
MS Office 97 Prof. (magyar) 113900.
MS Office 97 Prof. Upgrade (magyar) 58900.
Office 97 Prof. + Mouse Upgr. 72900.
Works 4.0 (magyar)/4.5 13800/13800.
WordPerfect Suite 6.1 (magyar) 26900.
Corel Language Module 12995.
WordPerfect Suite 8.0 Spec. 53995.
Lotus Organizer 97 Win95 (angol) 18200.
Lotus SmartSuite Comp. Upgr. 52900.

Feljelzőrendszerek

Borland C++ Builder 3.0 Prof. Upgr. 78900.
Borland Delphi Desktop 3.0 (AKCÍO) 22900.
Borland Delphi 3.0 Prof./Upgr. 145900/77900.
Borland JBuilder 3.0 Prof. 22900/149900.
Turbo Pascal 7.0 DOS 28600.
Asymetrix Toolbook II Publisher 181900.
CA-Visual Objects 2.0 Prof. Special 49900.
VisualAge for JAVA Prof. 26400.
Macromedia Director 5.0 234900.
Office 97 Developer Edition 11900.
Visual BASIC 5.0 Prof. Upgr. 105900/54200.
Visual C++ 5.0 Prof. CD/Upgr. 106900/54200.
Visual J++ 1.1 (32 bit Win) 20800.
Visual Studio 97 Prof. Upgr. 215400/105900.
Scala 100/200 10900/39900.
Symantec C++ v7.5 for Win95/NT 19800.
Symantec Visual Cafe 2.0 for Java 24900.
Watcom C/C++ v11.0 CD/Upgr. 81400/40800.

Gratika, képfeldolgozás, CAD

CAD Graphics Suite 2.0 Comp. Upgr. 33900.
Adobe PhotoShop 4.0 magyar 157900.
AutoCAD LT 97 Win95/Upgr. 94500/25400.
CorelDRAW 8 CD/Upgr. 79200/61900.
CorelDRAW 6 CD/Upgr. magyar 52900.
CorelDRAW 5.0 (AKCÍO) 28400.
Symantec Photo 3.0/4.0 CD 8959/9200.
Corel Artisto 5.7 6400/14900.
Corel Photo CD SuperPack (10 CD) 10400.
Floor Plan Plus 3.0/Deluxe 15400/19800.
Harvard Graphics 4.0 for Win95 Spec. 46900.
Photo Finish - OEM CD (AKCÍO) 16800.
Kais Photo Soap 1.0 14900.
Lotus Freelance 97 for Win95 18200.
PaintShop Pro 4.12 for Win95 19900.
Photo Finish - OEM CD (AKCÍO) 14800.
TurboCAD Designer 2D/3D for Win. 15900.
Visio 5.0 for 95 46800.
Visio Prof./Technical 5.0 99995/99995.

Operációs rendszerek

DOS 6.22 11600.
Windows 95/Upgr. (magyar) 44200/23300.
Windows Resource CD-vel 8900.
Win. For Workgroups 3.11 32600.
Windows NT 4.0 Workstation 69300.
Windows NT 4.0 Server + II Client 171400.
LANtastic 7.0 (1 user) CD 28400.
Novell IntranetWare for Small Business 11900.
Segédprogramok, kommunikáció
ARJ 2.60 (törlemény) 12749.
Chyrenn ARServe/FAXserve 16690.
Close-UP 6.5 Dual Pack 41900.
CoSession 7.0 Win. (host & viewer) 19400.
DOS Navigator Office 28600.
Easy CD Creator 3.0 Deluxe 28900.
Eudora Pro 4.0 for Win95 (ajl) 19900.
F-PROT Prof. V3.02 (antivirus prg.) 45800/30500.
Laplink 7.5 for Win/Upgrade 45800/30500.
Mac Opener v3.0 for Win95/Win3.1 19800.
McAfee VirusScan DOS/Win95/NT 16900.
Norton Antivirus 4.0/Upgr. 14600/50900.
Norton Commander 5.0/Upgr. 1569/3360.
Norton Uninstall Deluxe 1.0 Win95/NT 9100.
Norton Utilities 2.0 Win95/Win. 14700/6000.
Norton Utilities 3.0 Win95/Upgr. 19200/9995.
Norton Utilities 2.0 Win NT 25200/13200.
Norton pcAnywhere 8.0 Win32 37100.
Norton's Boils for Win 3.1 Win95 16995.
Partition Magic 3.0/Upgr. 19900/9900.
PKZip 2.04 DOS/2.5 13995/13995.
WinZip 97 v6.0 21400.
True View Plus 4.5 for Win95 (ajl) 17200.
Reachout 7.0 Host & Viewer 38200.
Seagate Backup 2.0 for Win95 20400.
System Commander 4.0 Deluxe (ajl) 22800.
Uninstaller 4.5 for Win95/NT 12500.
Win95 Commander 3.03 10900.
WinFax Pro 8.0 Win32/Upgr. 26990/13200.
WinZip 6.3 for Win95/95 13700.

Egyéb szoftverek

Corel WebMaster Suite 52900.
HotMetal Pro v4.0 (Web Editor) 31900.
Internet Iskola CD 3992.
MS Frontpage 98/Ungr. 33200/12400.
SPSS/PC+ Base 181000.
Statistics for Windows v5.1 Intern. 27990.
MathCad 7.0 for Win. Intern. 46400.
Surfer for Windows/Win95 99995.
Music Time Deluxe Mac/Win 17400/17600.
Magyar Win95 97 Plus 5300.
Adobe Acrobat Pro 3.0 73900.
MS Outlook 98 23200.
MS Project 98 Win95/Upgr. 108900/45700.
QuickPen 98 Deluxe Mac/Win (ajl) 20600.
Windows 95 2.0 (bővített verzió) 20800.
Újgyűlt szoftverek nagy választékban 11900.
Multimédia CD-k, játékok
RFA 98/MS Age of Empires 8400/10800.
Win Commander VIX Card 9592/8400.
10 nyelvű világsztár
Angol-magyar beszélő szótár (AKCÍO) 5700.
LANGMaster 11900.
Lova angol 1.2 (AKCÍO) 3900/3900.
Német Angol/Mand. Mest. 3900/3900.
Angol-magyar Országok szótár CD-n 14400.
Német-magyar Halász nyelvész 14400.
Learn to Speak English v6.01 15995.
Szo-Kép-Tár (Képes szótár) 11400.
Talk in Me (angol-német) 1-4 7400.
ABC Processzor (olvasásitanító CD) 4720.
Computer katalógus 1-2 4792/4792.
DK: Encyclopaedia of Nature 8860.
Magyarország Budapest Atlasz 4800/4800.
Matematika/Fizika 3992.
Mirocoda sorozat. Arany, Petőfi 3992.
Microsoft multimédia CD-k 11900.
Budapest Tér-képekben 10900.

Akciós árakkal és bővebb CD választékkal várjuk Önöket az IFABO '98 kiállítás „B” pavilonban, az 5/3 standon.

Az Ön nyerő partnere!



ACOMP Intel Pentium II 266

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 266MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA 100-as merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- ATX tápellátás
- Microsoft kompatibilis szoftver
- 105 garancia hónapos 95 forintig
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 15" SONY 100ES (E01K), 0,25, TRINITRON monitor

Nettó ár: 94.900,- Ft



ACOMP Intel Pentium MMX 200

- Pentium VPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 200MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA 100-as merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis szoftver
- 105 garancia hónapos 95 forintig
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Kiegészítő csomag:

- 35000bps Voice Voice Fax modem
- 15" SONY 100ES (E01K), 0,25, TRINITRON monitor

Nettó ár: 74.900,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusirtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

3Dfx Voodoo 4MB grafikus gyorsítókártya 24.992,- Ft

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB cache
- 2100MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Memorable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, infra port, hangfal, aktív hangfalak, külső monitor, egér, soros port, hangfal, 32 MB Trinitron csatlakozó, 32 hardisk
- VUBU (kompatibilis video és színes képek)
- Windows 95 telepítés
- Garancia: 12 hónap ingyenes helyszíni diagnosztika és szervizelés
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 399.900,- Ft



Részletfizetési lehetőség!

KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül
Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

<http://www.acomp.hu>

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Rákóczi Károly utca 68. Tel./Fax: 339-8847, 339-5648
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-0750, 212-8963
POLUS CENTER: 1132 Budapest, Széchenyi utca 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 0-333-686-1477/44 (Frisz árjegyzékünk lekerülhet)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9:00-17:00, Szombaton: 9:00-13:00
A POLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, vasárnap 10-16 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



CeBIT '98

Európa legnagyobb hardver-kiállítás



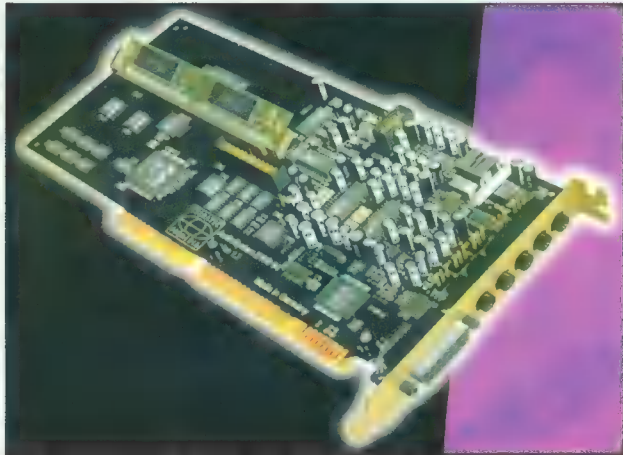
A múlt számban ígértünk egy kimerítő beszámolót az idei CeBIT-ről, amely – mint láthatjátok – mostanra összeült. Egy ekkora méretű kiállítást nem lehet egyszerűen „megnézni”, csak igyekezni lehet, hogy a lehető legtöbb fontos újdonságot lássa az ember. A CeBIT egy hétig tartott, amiből mi három napon voltunk kinn. A 21 pavilonban összegyűlt 7200 kiállító standjainak megnézése mellett természetesen minden nap egy-egy adott szakmai terület számára rendeztek szimpóziumokat, melyre sajnos már nem volt időnk elmenni, hiszen így is elég látványlónak akadt... Igyekezünk ezeket az újdonságokat témakörök szerint csoportosítani, és mindig megpróbálunk kitérni a fontosabb trendekre.

Hanggyártás

A PC-s hangkártyák „végre” utalérték a grafikus kártyákat, így most már itt is a 3D gyorsítás volt a kulcsszó. Ez annak hatására történt, hogy a DirectSound 3D mellett nagy léptékben kezd elterjedni egy másik 3D hang-szabvány, az A3D Interactive A3D szabvány, mely a 3Dfx Voodoo chip-készletéhez hasonló sikereket ért el. Egyre több játék támogatja, többek között a Jedi Knight, a Turok, a StarFleet Academy, emellett folyamatosan bővül az alá játékokat fejlesztő cégek köre is.

Az Aureal Vortex sikere is ehhez köthető, ■ egy integrált hangchip, mely az összes fontosabb hang-szabványt (DirectSound, DirectSound 3D, A3D) támogatja, és számos újítást hoz ezen túl is: 3D hang gyorsító, azaz a CPU-tól átveszi a megfelelő műveletek végzését ezzel tehermentesítve azt, támogatja a hangkártya PCI busz-működését valamint az Intel AC '97 Codec-et, és beépítve tartalmaz SB Pro emulációt, illetve 32 hangú wavetable szintetizátort. A CeBITen számos gyártó mutatott be Aureal Vortex alapú kártyákat, ilyenek voltak a Shark Predator 3D-PCI, Xitel Storm 3D, Aztech 338-A3D, Diamond MonsterSound és Terratec XLERate.

A Terratec-nél maradván, a Steinberg-gel közös standjukon igen érdekes bemutatást látnunk a Terratec kártyák és Steinberg software-ek kiváló együttműködéséről. A mintegy másfél hónap múlva megjelenő Rebirth 2.0-ban a két basszus-szintetizátor mellett már nem csak egy 808-es dobgyép



lesz, hanem egy 909-es is egyúttal, és a distortion-t nem csak egy szintetizátorra lehet majd rákapcsolni, hanem akár mindegyeszerre. A plusz funkciók mellett a fejlesztés igazi hangsúlya a Cubase VST-vel való jobb együttműködésen volt: a Cubase és a Rebirth most már teljesen összehangolható, és a Cubase egy külön midis eszközként látja ■ Rebirth-öt. Ennek megfelelően viszont a Cubase összes software-es realtime effektje pluszban rákapcsolható a Rebirth belső effektjeire felül – ebből ízelítőt kaptak a népes érdeklődő-sereg mellett a szomszédos standok is. Természetesen ennyi software-es effekt bekapcsolásához és kezeléséhez egy kisebb erőgép szükséges, és egy nagy monitor sem árt.

Ennél kevésbé profi, de nagyon élvezetes program volt a Steinberg Mixman Studio, mely leginkább egy kéttányéros digitális DJ-lemezjátszónak nevezhető.

A Terratec természetesen számos újdonsággal jött ki a CeBIT alatt, az EWS64 sorozat két darabban is kibővült. Az EWS64 L mindössze annyiban különbözik az XL változattól, hogy alapban nem adja hozzá a digitális kimeneteket tartalmazó modult, míg az EWS64 S pedig az XL-nek egy kissé lebutított változata, 16-bites AD/DA-ka, opcionális digitális I/O-ka, opcionális RDS

rádió-tunerrel, de az eredetinek megfelelő sampling lehetőséggel és majdnem féláron. Az EWS 64 sorozat felefele is kibővült – április végétől lesz kapható hozzá az eredeti digitális I/O-modult helyettesítő micro-WAVE PC, mely ■ digitális ki/bemeneteken túl tartalmaz egy Waldorf MicroWave II szintetizátort. Ez az eredeti EWS szintetizátoron felül jelenik meg, és Windows 95 alól, a Rebirth-höz hasonló felületen keresztül vagy egy opcionális kezelőpultról (44 potméterrel) vezérelhető.

A Yamaha a Waveforce 192 XG hangkártyát mutatta be, mely számos újdonságot hozott: az új Turbo Soundchip (Codec DS1) dolgozik rajta 64 polifónia-fokkal, mely 676 hangszer és 21 dobkészletet bocsát a zenész rendelkezésére. Emellett rákerült a Soudius-XG technológián alapuló S-VA (szoftveres virtuális akusztikus) szintetizátor 256 mono hanggal, mellyel számos klasszikus hangszer adható vissza igen élethűen. A hangok ezen felül még a multi-effect processzor révén egyszerre 3 effektel vértethetők fel (8 féle reverb, 8 féle chorus és 36 féle egyéb variáció, pl. delay, echo, distortion, stb közül), ezzel is közelítve a hangzást a valósághoz.

Korábban már olvashattatok a Videologic hangkártyájáról, a SonicStorm-ról. Ez

nem kavart akkora vihart, mint neve, mert egy ESS Maestro 1 chip dolgozik rajta, mely természetesen Direct Sound és Direct Sound 3D gyorsítást végez, de ennyiben nagyjából ki is merült a kártya újdonsága.

Érdekes meglepetést jelentett viszont a Guillemot Home Studio 64 Pro. A kártya 16 egymástól független digitális sávot képes egyidejűleg felvenni/kezelni/lejátszani (direct-to-disc), ha biztosított a 3,5 Mb/sec adatátviteli sebesség, és ehhez tud 64 mids sávot még hozzászinkronizálni. A kártyához mellékelt Quartz Audiomaster 16 programmal lehet mindezen funkciókat teljeskörűen kihasználni, de emellett hozzákapszolóhatók a Wavelab illetve SoundForge programok is OLE-n keresztül és 2 vagy négy csatornán térhatású (Interactive Surround) hangot is képes kezelni/kezelni. A csatornánkénti effektet egy 50 MIPS-es Dream DSP generálja a CPU leterhelése nélkül. 64 hangú GM/GS szintetizátor van rajta 4 MB RAM-mal, mely 20 MB-ra bővíthető standard SIMM modulokkal - a Maxi Bank Downloader programmal hangbankok tölthetők fel, míg a Maxi Memory 64 sampler program segítségével multi-layer hangminták, és azokból bankok készíthetők illetve tölthetők fel. A kártya hangminősége kiváló volt, ami többek között a 18-bites Burrbrown DAC-nak volt betudható, az aranyozott digitális (S/PDIF) ki/bemeneteket tartalmazó daughterboard-on keresztül pedig stúdió minőségű felvételeket készíthetünk.



A hangtechnikai blokk végére egy sokak számára érdekes termék maradt, az mp-man. Ez egy hordozható MPEG3-lejátszó, mely kisebb méretű, mint egy floppy-lemez. 2 memória-sloton, maximum 64 MB flash memóriát képes kezelni, így max. egy órnyi zenét lehet róla lejátszani. Az MP3 file-okon kívül más PC-s file-ok is feltölthetők a memóriájába, így akár ezek hordozására is alkalmas. A kifejlesztő cég, a SAEHAN Information Systems tervezi egy jukebox-szerű berendezés, az „mp-station” gyártását is, melyről file-okat lehetne letölteni az mp-man-be.

Hangkártyák

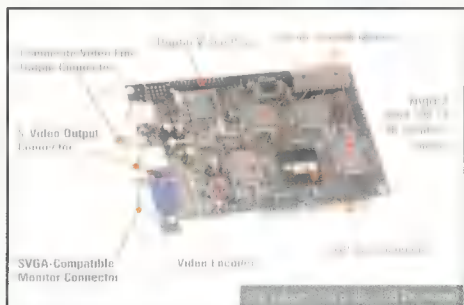
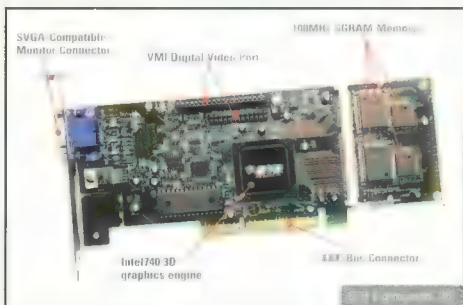
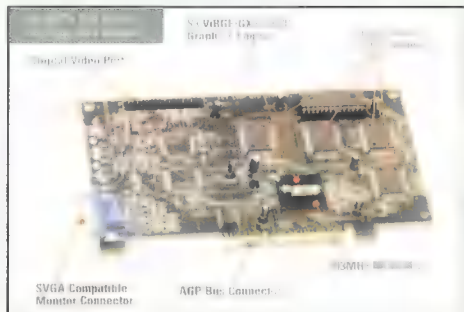
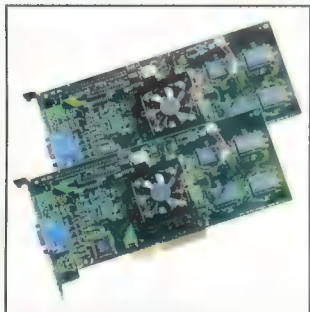
Elsőként a sokakat talán legjobban érdeklő dologról, a Voodoo2 chip-es kártyáról néhány szó: minden komolyabb

grafikus-kártya gyártó bemutatott Voodoo2-alapú kártyákat, melyek 8 és 12 megás változatok voltak. A leglátványosabb az Orchid standja volt, ahol egy üveggel fedett gépben két darab Rightous 2 működött összekötve, SLI üzemmódban. A leglátványosabb az Incoming játszható demója futott a gépeken iszonyatos sebességgel. Jelenleg még nem nagyon tudtak olyan programot mutatni, ami igazán kihasználta volna a kártya lehetőségeit, de azért az látható volt pl. a Diamond standján folyamatosan menő Need For Speed 2 SE-n, hogy a kártya fantasztikus frame rate-et



tud produkálni 800x600 felbontásban is, és a normál Voodoo-nál még elég elnagyolt filtering sokkal finomabb lett.

A Diamond-on és Creative Labs-en kívül közeljövőben nemigen lesz még másnak Voodoo2-es kártyája, de az év közepétől beidul a nagyüzem, és beszáll többek között a California Graphics, az Orchid (Rightous 3D II), a Miro (Highscore2 3D, termé-



szetesen TV kimenettel), a Guillemot (Maxi Gamer 3D 2) és az STB (Blackmagic 3D) a Voodoo2 versenybe.

A Voodoo2 mellett nagy népszerűségnek örvendett a 64 bites Intel 740 processzor – minden nagyobb cég kihozott az Intel chiptet használó, alsó kategóriás kártyát (az Intel 740 ugyanis lassabb, mint a Riva 128, kb. a Verite 2100-zal egy sebességű). A rá épülő kártyák támogatják az AGP 2x üzemmódot, és alaphoz 4 MB 100 MHz-es SGRAM-t tartalmaztak, mely 8 MB-ig bővíthető; a 203 MHz-es RAMDAC a chip-be lett integrálva. A VMI Digital Video Port-on keresztül könnyen összekapcsolhatóak e kártyák más multimédiás bővítőkkel. Példaként említeném a kártyák közül a Diamond Stealth II G640-et, a Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP-t és az STB Lightspeed 740-et.

Megtaláltuk a TriTech-et is, de sajnos nem sok jó hírt hallottunk. A mintegy másfél évvel ezelőtti igen ígéretesnek tűnő Pyramid 3D chip még mindig fejlesztés alatt áll, és az első bemutatkozáskor még fantasztikusnak tűnő jellemzők nagy része azóta már megvalósult más chipekre épülő kártyákkal.

A Matrox-nál sok újdonságot nem találtunk. Új kártyájuk, a Productiva G100 egy alapvetően üzleti alkalmazásokhoz megfelelő AGP-s kártya, melyen az új, 64 bites MGA-G100 grafikus chip dolgozik (ez 2D/3D) és video-gyorsítást is végez egyidejűleg. A 8 MB RAM és a 230 MHz-es RAMDAC révén 1600x1200 felbontást akár 85 Hz-cel is képes megjelentetni a Productiva G100, maximális felbontása 1920x1080/16-bit.

A MiRo standján a Highscore2 3D mellett még az új high-end kártyák tűntek érdekesnek – a miroOXYGEN sorozatú profi 3D alkalmazásokhoz ajánlják. Jelenleg három változat létezik belőle, a 102, a 202 és a 402, mely 1, 2 illetve 4 darab Dinamic Pictures gyártmányú Oxygen processzort tartalmaz. A legkisebb, 102-es kártyán 170 MHz-es RAMDAC és 8 MB RAM van, míg a 202 és 402-es változatokon 220 MHz-es a RAMDAC és processzoronként 8 MB RAM dolgozik. A kártyák áráról nem tudtak közelebbi információt adni, csak annyit, hogy a hasonló teljesítményű megoldásoknál jelentősen olcsóbbak lesznek. Ezt támasztja alá az is, hogy a mára elég olcsónak számító SDRAM-ot használják rajtuk. Az Oxygen architektúra előnye, hogy párhuzamosan lehet hajtani több processzort egy kártyán, és minden egyes

processzorba integrálva lett a tringle set-up engine, így kisebb ráfordítással tudtak elérni kiváló teljesítményt. A miroOXYGEN kártyák az OpenGL és Heidi szabványokat támogatják, így az ezeket használó játékok és 3D alkalmazások használhatók velük. A 3D gyorsítás mellett a kártyákon van VGA core is, így nem szükséges melléjük egy második VGA-kártya.

Az olcsóbb 2D/3D gyorsító kategóriában a MiRo a miroMagic Premium AGP/PCI kártyával szállt versenybe, mely egy 4 MB RAM-os Riva 128-as kártya video bemenettel és TV kimenettel.

Az STB standján a már említett kártyákon kívül többek között a Velocity 128-at mutatták be, mely RIVA128 ZX chiptet használ. A 250 MHz-es RAMDAC és a 8 MB 128-bites SGRAM 1600x1200 felbontást 160 Hz képfrekvenciával tett lehetővé. A kártya természetesen AGP-s és támogatja a 2x üzemmódot. Az STB olcsó kategóriás kártyája a Nitro II, melyen 53 Virge GX2-es processzor, 203 MHz-es RAMDAC és 4 MB SGRAM kapott helyet és a kor elvárásainak megfelelően AGP-s.

Természetesen ellátogattunk a Videologic standjára is, és érdeklődtünk a második generációs Power VR chip iránt, de arról nem adtak információt. Azóta olvastam és hallottam róla, hogy ott volt az új chip, kiváló teljesítményt mutatott és egészen meggyőző dolgokat produkált, többek között hardware bump mapping-et, full scene antialiasing-ot és számos a DirectX 6-ban debütáló új 3D funkciót támogat.

CEBIT – a processzorok terén nem hozott nagy újdonságok a szelesebb látogatókör számára.

A CEBIT a processzorok terén nem hozott nagy újdonságok a szelesebb látogatókör számára. A kiállítás elején zártkör fogadással az Intel bemutatta a 700 MHz-es Pentium II-es prototípust, de ezt nem állították ki. A standon PI-busz, bunnysuit-os reklámfigurák és processzortörténelem volt látható, de igazi újdonságok nem. A Cyrix jelenleg az 1000 dollár alatti kategóriára koncentrált, és a MediaGX processzort reklámozta.

Talán az egyedüli igazi újdonság az AMD-nél volt, ahol a 100 MHz-es külső buszárójelű K6-os-t és az új K6 3D-t lehetett megnézni működés közben. Az utóbiból egy 300 MHz-es változat dolgozott azon, hogy az Incoming magos frame-ratel fel fusson rajta, és meggyőzze az érdeklődőket a technika előnyeiről. A K6 3D-t májusban mutatják be hivatalosan és rá mintegy egy hónappal kerül forgalomba a 300 és 450 MHz-es változat. Nézegettük egy ideig az Incoming-ot, és néha mintha szagott volna... Kérdéseimre elmondta, hogy a DirectX 6 már támogatni fogja a K6 3D plusz funkcióit és tervezik egy speciális OpenGL driver kibocsátását is. A K6 3D-val még gond az lehet majd, hogy hiába lesz integritás teljesítményben nagyon jó, és fel lesz vértézve plusz 3D funkciókkal, de a lebegőpontos műveletek teljesítménye még mindig el fog maradni a fő konkurens Intel-étől...



Az alaplapoknál érdemes egy kicsit visszatérni az AMD-hez, ugyanis az ő processzorai fognak elsőként motort adni a Super 7-es alaplapoknak (100 MHz-es buszárójel, AGP, Ultra-DMA), melyek gyártására egy szinte minden komolyabb távolkeleti gyártót (pl. ASUS, ABIT, Gigabyte, Tyan...) magába foglaló szövetség jött létre. Ezen alaplapok az Apollo MVP3, az ALI Aladdin V vagy a SIS egy később kibocsátásra kerülő chipset-jét fogják használni. Valószínűleg érdemes lesz kivárni egy kicsit, míg az első alaplap-szerűk hibáit kiiszágnak. A CEBIT-en már bemutattak számos ilyen alaplapot, pl. az Acer standján, vagy pl. az EPoX EP-58MVP3C-M is ilyen volt. Érdekeségnek számított az NCR-ből kivált KryoTech bemutatása is, akik egy speciális eljárással – 40 fokra hűtik le a processzort, és így a CMOS technikát használó processzorok, mint pl. az AMD K6 3D 300-as 400 MHz-en is képesek működni. A hightech Intel processzorokat preferálók számára is akadt azért újdonság a kiállításon: a Supremacy Intel BX chipset-es alaplapokat mutatott be, melyek 100 MHz-es külső árójel tesznek lehetővé az új 350 és 400 MHz-es Pentium II-es processzorok számára.

Háttértárak

A kiállításon az egyik leglátványosabb trend a DVD elterjedése volt. Szinte mindegyik háttértárral is foglalkozó cégnek volt DVD-lejátszója és hozzá való DVD-dekódorkártyája. A DVD-olvasók között szinte csak második generációs, 2x-es sebességű drive-ok voltak, melyek minden fontosabb CD-R formátumot képesek voltak olvasni, és a normál CD-ROM-okat 20-szoros sebességgel olvasták.

Érdekes megoldás volt az NEC Combo DVD-ROM/CD-R drive, mely egy 2x-es sebességű DVD-ROM-ot, egy 2x-es sebességű CD-író-t és egy 20x-os sebességű CD-



ROM olvasót egyesített magában. Az ATA-PI-s egységet a megfelelő teljesítmény elérése érdekében 1 Mbyte cache-sel látták el és támogatta a PIO Mode 4-et is. A NEC-nél találtam meg az eddigi CD-ROM sebesség-rekordot is, az NEC Multispin 40x-et, 40x-es sebességet ígérve. A drive átlagos elérési ideje 75 ms, ATAPI UltraDMA szabványú, CAV technológiát használ és támogatja a PIO-Mode 4-et. Végre működés közben is láttam a SONY és a Fujitsu standján az új 200 megás floppy drive-ot és formátumot, a HiFD-t. A két standon bemutatott drive-ok szinte teljesen megegyeztek, remélhetőleg hamarosan több gyártó is elkezd majd gyártani őket, és lejjebb kúsznak az árak. A HiFD drive-ok képesek írni és olvasni a korábbi 1,44-es és 720 KB-os lemezeket, és maximum 3,6 MB/sec adatátviteli sebességet ígérnek. Sajnos az átlagos elérési időre nem találtam sehol utalást, pedig az lenne az érem másik oldala.

Nagyon érdekelték még a nagy felhajtással övezett DVD-RAM-ok. Számos cég ígért DVD-RAM drive-ot a közeljövőben, többek között a Toshiba és a Hitachi is, melyekről már prospektusok is készültek, de működés közben csak a Panasonic standján láttunk DVD-RAM-ot. Itt egy videokamera volt egy MPEG-1-es real-time digitál-



MB adatot képes hordozni/eltárolni. Kiváló kiegészítő lehet digitális kamerák és PDA-k mellé.

Monitorok

Egyértelműen látható volt, hogy a trend a jövőben a lapos monitorok irányába mutat. Erre kétféle megoldást láttunk, az egyik az aktív mátrixos LCD képernyő volt, míg a másikat a plazmás monitorok jelentették.

A összes nevesebb monitor-gyártárnál volt a palettán aktív mátrix-os színes LCD kijelző, de 14 collos méretben még egyes kisebb cégek is bemutatottak ilyen terméket. A legmeggyőzőbb aktív mátrixos monitorokat két cégnél láttuk. Egy ideig azt gondoltuk, hogy az EIZO 18,1 collos TFT-s monitora jelenti a maximumot, de a Samsung-nál kiállítottak egy kristálytisza ké-pű, 30 collos TFT LCD monitort és a kisebb (14, 15 és 17 collos) SyncMaster TFT monitort is szinte tökéletes képet adtak, a beépített stereo hangszórót is tartalmazó dobozokból.

A kiállítás területén rengeteg cég használta Fujitsu márkájú aktív-mátrix kijelzőket, melyeknek gyönyörű volt a képe. A pálmát viszont e téren a Panasonic vitte el, a maga kis 50 collos átmérőjű plazmás kijelzőjével, bár egyesek fekete csíkokat véltek észrevenni benne... Ezek a monitorok a VGA bemenet mellett video-bemenettel is rendelkeztek, így televízió-képernyőként is használhatóak. Kicsit ide, a monitorokhoz kapcsolódó újdonság volt a Wacom új tabletje. Ez egy 14 collos átmérőjű nyomásérzékelő tablet, azzal a változással, hogy a rajzolófelület alá beépítettek egy színes aktív mátrixos LCD képernyőt. A hatást azt hiszem, nem kell ecsetelni - az ember úgy érzi, hogy ott azonnal rajzol a stylus-szal, csak éppen minden digitális, javítható...

Megemlítném még, hogy sok mobiltelefon újdonság is a CeBIT-en debütált. Ha ezek is érdekelnek titeket, akkor írjatok e-mail-t és összeállítunk ezekről is egy sok képpel illusztrált összefoglalót. A következő hónapig üdv mindenkinek:

Charlie és Kokok



záló-kártyához kötve. Elidítottuk a felvételt, bohóckodtunk egy keveset, majd ledlítottuk, és már játszotta is vissza azt DVD-RAM-ról. Az egyoldalas lemeze jelenleg 16 GB adatot képes eltárolni, míg kétoldalas lemeze ennek dupláját.

Az Iomega Ciik drive a mobil felhasználók számára lehet érdekes. Ez egy könnyű kis drive, mely egy minilemezen 40

Komplett számítógépek, multimedia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

Canon BJC 250 tintasugaras színes plotter	29 900,-	Lapátok OEM mouse	1 600,-
Vorbortm 74 min Data Life Plus írható CD	339,-	33,6 Kbps belső modem	9 400,-
Thrustmaster F1 kormánygép	32 900,-	Diamond Monster 3Dfs Voodoo 2	44 500,-
Iomega Zip Drive párhuzamos port	29 800,-		
CD író	500,-		
Performer Turbo Wheel kormány + pedál	18 500,-	Aktív hangfalak, Graves botkormányok, valamint 5B hangkártyák teljes választék!	
Panasonic 4/8 CD író	76 900,-	Alcikk konfigurációknál egyetlen híjelen miniat!	

A havi árak az ÁFA-k nem, és egy év garanciát tartalmaznak.

PILOT-COMP

Az árak az ÁFA-k nem!

PILOT-COMP Kft.
Hivatalos: 10-18, szombaton szünet
1056 Budapest, Akadémiaúj u. 5. Telefon/fax: 361-20100, 361-20101, 361-20102

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD-lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2000 Ft + ÁFA-tól.
Intel PII 233, GA-LX, 1.44, 3.2 Gb UDMA HDD
32 Mb SDRAM, 14", ház, 105 g. bill.
ATI Xpert@Work 4 Mb AGP VGA

195 900 Ft + ÁFA

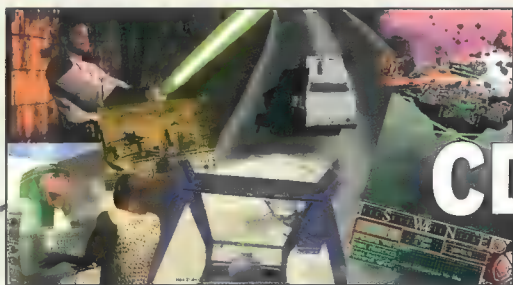
HASZNÁLT, MŰKÖDŐ ALKATRÉSZEIT BESZÁMÍJTUK!
Javítás, tanácsadás.

Visszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./fax: 341-5343, 06 20 264-507

Faxbank: 2333666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig



CD tartalom

C következő oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról olvashatok rövid ismertetéket. Remélhetőleg az itteni információk segítenek eligazodni a CD-n.

Ebben a hónapban két DOS-os játék kapott helyet a sok Windows 95 játékdemo mellett. Összesen 32 játszható demo és egy teljes játék található a korongon, valamint a Tomb Raider-hez megjelent Unfinished Business pályacsomag.

A játékdémók mellett szokás szerint találhatok vegyes shareware segédprogramokat (UTILITY alkönyvtár), a SCENE könyvtárban a Cache '98 party-n megjelent demók, intrók, grafikák és zenék egy részét, az MPEG3 könyvtárban pár újabb Björn Lynne alkotást MPEG Layer 3 formátumban (például a Warm 2 egyik zenéjének részlete). A Quake rovatban ezúttal az Székesfehérvári Ringen készült demók találhatók. A CD HTML keretrendszerében vannak a Légy a ZED rója felhívásunkra addig érkezett legjobb cikkek. Reméljük, a tartalommal mindenki elégedett lesz.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 ingyenes verziója található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről a CC32E405.EXE fájlt, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstallálod a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM fájlt, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-on lehetőleg 800x600-as hicolor felbontásra állítsd, de ha a géped nem bírja, akkor a 640x480 (esetleg 256 színnel) is elég. A Netscape Communicator telepítését egyébként mindenkinek javasoljuk. Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az autotrun funkciót is engedélyeztetted rendszerében, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

Fonsts tudnivalók

A legtöbb Windows 95-os programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékleten a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX

könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálódásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik fájlt kell elindítanod vagy kitörölnöd. Ha a böngészőből szeretnél letölteni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)
Save it (Lemezre mentés)

Installálódáshoz válaszd ki az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játék egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod bontani. A CD-n a UTILITY\TOMORROW könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extraj gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitörölést.

Játék címe	Futtatható fájl	Típus	Op.rsz.	Min hardver	HD helyfogl.
Alley 19 Bowling	sport\Alley19\19demo.zip	Bowling	Win95	P60, 8MB	6MB
Ancient Evil	kaland\Ancient\academo10.zip	Kaland	Win95	P120, 16MB	26MB
DArmor Command	strat\ArmorCom\academo.zip	Stratégia	Win95	P90, 16MB	31MB
Croc	akcio\Croc\setup.exe	Akcio	Win95	P120, 16MB	25MB
Deer Hunter	akcio\DeerHunt\setup.exe	Vadászat	Win95	P75, 8MB	17MB
Die By The Sword	akcio\DBTS\dbtsdemo.zip	Akcio	Win95	P100, 16MB	32MB
Emergency	strat\emergency\emergency.exe	Stratégia	Win95	P90, 8MB	24MB
Extreme Tactics	strat\ExtremeT\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	28MB
Formula 1 '97	szimul\F1_97\setup.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16MB, 3D	17MB
Grand Prix Legends	szimul\GPL\gpldemo.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16MB	30MB
Hexplore	kaland\Hexplore\hexplore.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB	18MB
Incoming	akcio\Incoming\incoming.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB, 3D	13MB
Industry Giant	strat\IndGiant\igdemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	32MB
Iznogoud	akcio\Iznogoud\izdpal14.zip	Akcio	MS-DOS	486, 8MB	30MB
Joint Strike Fighter	szimul\JSF\setup.exe	Repülészim.	Win95	P133, 16MB	45MB
Juggernaut Corps	akcio\JCorps\setup.exe	Akcio	Win95	P90, 16MB	36MB
Last Bronx	akcio>LastBron\lastbron.exe	Verekedés	Win95	P90, 16MB	23MB
Legal Crime 1.1	strat\LCrime\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 8MB	21MB
Nightmare Creatures	akcio\Nightmar\nc_demo.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	7MB
Panzer Commander	szimul\PanzerC\setup.exe	Tankszim.	Win95	P90, 16MB	41MB
Quake2 3.14	akcio\Quake2\setup.exe	3D akció	Win95	P90, 16MB	55MB
Redline Racer	sport\Redline\redlined.exe	Motorverseny	Win95	P133, 16MB, 3D	17MB
Semper Fici	strat\SemperFi\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	26MB
Shanghai Dynasty	egyeb\Shanghai\sdynsp.exe	Mah-Jongg	Win95	P90, 8MB	17MB
SpecOps: Rangers Lead The Way	akcio\SpecOps\setup.exe	3D akció	Win95	P166, 16MB, 3D	26MB
Streets of SimCity	akcio\Streets\setup.exe	Akcio	Win95	P166, 16MB	27MB
Swarm	akcio\Swarm\setup.exe	Akcio	Win95	P90, 16MB	41MB
Tanarus	akcio\Tanarus\setup.exe	Akcio	Win95	P120, 16MB	58MB
Tomb Raider: Unfinished Business	akcio\TRUB\trubsoft.exe	Kieg. pálya	Win95	P75, 8MB	14MB
TriplePlay 99	sport\Triple99\tp99demo.zip	Baseball	Win95	P90, 16MB	18MB
Warbreeds	strat\Warbreed\setup.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	26MB
Zork 3 (teljes játék)	Zork3\zork3.bat	Kaland	MS-DOS	XT ©	0MB

Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

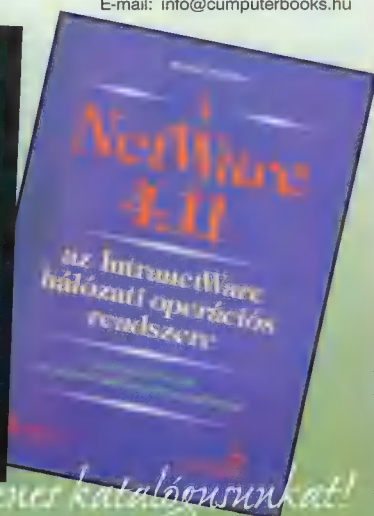
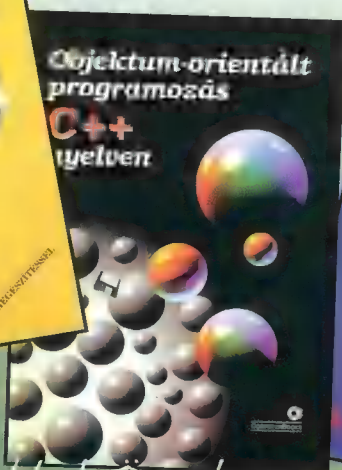
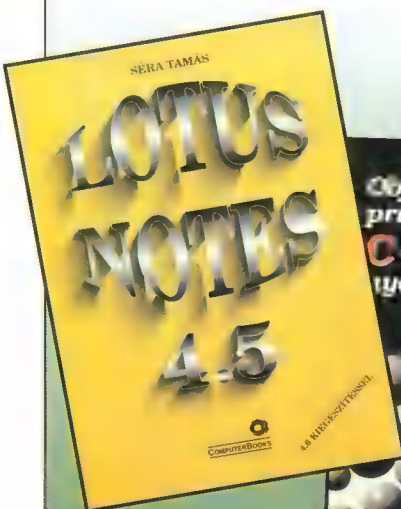
1023 Budapest, Rózsavész út 10. • Telefon: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 410-3000

A számítógépes kommunikáció



COMPUTERBOOKS

1126 Budapest, Tartsay V. u. 12.
Levelezési: 1253 Budapest, Pf. 71
Telefon/fax: 175-1564, 175-3591
E-mail: info@cumpueterbooks.hu



Kérésre elküldünk Önnek ingyenes katalógusunkat!

Alley 19 Bowling*Starplay Productions/Bowling*

A bowlingra eddig nem sok számítógépes adaptáció készült, pedig érdekes játék. Az Alley 19 programozói ráadásul nagyon ötletes irányítást készítettek a programhoz, ugyanis minden mozgást az egérrel valóshatunk meg. A teljes verzió megrendelhető a cég homepage-én: www.starplay.com.

Ancient Evil*Silver Light Software/Kaland*

Egy kalandjáték, mely megjelenésében leginkább a Diablo-ra emlékeztet. A demóban csak a harcossal játszhatunk, míg a teljes játékban négyféle szereplő közül választhatunk majd.

Armor Command*Ripcord Games/Stratégia*

Real-time 3D stratégiai játék szépen kidolgozott grafikával. Bővebben is olvashatsz róla az újság első felében.

Croc: Legend of the Gobbos*Fox Interactive/3D akció*

Nagyon aranyos 3D platformjáték, melynek főhőse Croc, a kis krokodil. Vele kell bejárni a pályákat, legyőzve az ellenségeket és kiszabadítani a Gobbókat.

Deer Hunter*GT Interactive/Vadászat*

Nagyon sikeres program lett a Deer Hunter, megjelenésekor hamarosan az eladási listák élére került. Szarvasokra kell vadászni az erdőben, előtte pedig a lőtérén gyakorolhatunk. A demóban csak puskát használhatunk, míg a teljes verzióban már több fegyvert, például nyílpuškát is.

Die by the Sword*Interplay/3D akció*

3D akciójáték csodálatos kidolgozottsággal. Sokféle mozgást hajthatunk végre karakterünkkel, és a program a fizika törvényeit is figyelembe veszi a játék során.

Extreme Tactics*Media Station/Stratégia*

Futurisztikus real-time stratégiai játék, egy újabb C&C-klán.

Formula 1 '97*Psychosis/Autóverseny*

3D gyorsító szükséges. Egy új Formula-1 szimulátor a Psychosis kiadásában, nagyon szép grafikával.

Grand Prix Legends*Sierra/Diáverseny*

Autószimulátor, mely a hatvanas évekbe visz vissza bennünket, az akkori versenyautókkal száguldozhatunk a korabeli pályákon.

Tomb Raider: Unfinished Business

Eidos Interactive/Core Design/Akció

Az Eidos újra kiadta az eredeti Tomb Raider-t, olcsóbb (budget) változatban, hogy az is megvehesse, akinek még nem lenne meg. Az új program azonban több, mint a korábban megjelent játék, ugyanis többek között Unfinished Business néven további pályákat is tartalmaz egy második CD. (Mellette egy Lara Croft naptár és pár egyéb Win95 kiegészítő található meg). Aki már rendelkezik az eredeti Tomb Raider-rel, és szeretne játszani az új pályákkal, annak se kell elkeserednie, a Core Design ugyanis ingyenesen letölthetővé tette az

PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)**File neve**

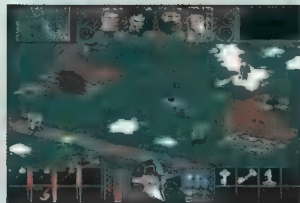
bc3k3d.fx.zip
bzpot101.zip
carm3d.fx.zip
dkd3d01.zip
dreign12.zip
glqdrv13.zip
hind3d.fx.zip
h2mp112a.zip
lom200.exe
n2_3d.fx.zip
skiup12.exe
Worms2Patch005_En.exe

a játék neve és verziója

Battlecruiser 3000AD 3Dfx patch
BattleZone 1.01
Carmageddon 3Dfx patch
Dungeon Keeper Direc3D patch 1.01
Dark Reign 1.2
GL Quake 1.3 mini-driver
Hind 3Dfx patch
Hexen II Mission Pack 1.12a
Lords of Magic 2.0
Nascar 2 3Dfx patch
Front Page Sports: Ski Racing 1.2
Worms 2 1.5 patch (angol verzióhoz)

Hexaplore*Infogrames/Kaland*

Egy újabb nagyon szép, 3D nézetű kalandjáték. Egyszerre maximum négyen kalandozhatunk a pályákon, akár hálózaton is.

**Incoming: Lux-et-Robur***Rage Software/3D akció*

3D gyorsító szükséges!
Nagyon szép 3D akciójáték sok-sok színes fényeffekt és lens flare-rel.

Industry Giants*Interactive Magic/Stratégia*

Egy meglehetősen összetett stratégiai játék, melyben a Sim City-hez hasonlóan városokat fejleszthetünk, azonban itt eltérő az ipar kör.

Iznogoud*Microids/Akció*

MS-DOS

Prince of Persia jellegű másképlős játék az Asterix képregények rajzolásának, Goscinny-nek a rajzaival. Nagyon szépen kidolgozott háttérrel és szereplők a program fő jellemzői.



ezenek tartalmazó patch-et, mely most CD-nken is megtalálható. A pályák két file-ban találhatók, annak megfelelően válasszunk közülük, hogy 3Dfx gyorsítótval vagy anélkül játszunk a Tomb Raider-rel.

Joint Strike Fighter*Eidos Interactive/Repülőgépszimulátor*

Az Eidos repülőgépszimulátorának legújabb demója, melynek fő újdonsága a multiplayer támogatás. A multiplayer internetes szerveren keresztül játszhatunk többben a játékkal.

Juggernaut Corps*Shepherd's World/Akció*

Úrhajós shoot'em up akciójáték, melyben egy kis űrhajóval repkedhetünk, lövöldözve a sok-sok ellenséges egységre.

Last Bronx*Sego/Varekeds*

3D varekeds játék, melynek demójában két szereplő közül választhatunk.

Legal Crime 1.1*Byte Enchanters/Stratégia*

Nagyon jópofa és ötletes stratégiai játék, melyben egy mafiaszopont főnökét alakítjuk. Célunk irányításunk alá venni az egész várost, védelmi díjat követelnie a boltoktól és egyéb intézményektől, valamint megvédenünk főhadiszállásunkat az ellenséges gengszterektől. A játék az interneten keresztül mások ellen is játszható. (A készítő fő célja valójában az internetes játék volt, az egyszemélyes üzemmód gyakorlatilag céljából készült.) A korongon az 1.1-es verziójú shareware program található meg.

**Panzer Commander***SSI/Mindscape/Tankszimulátor*

Stratégiai beütésű tankszimulátor, ami nem meglepő, tekintettel arra, hogy nem készítője az SSI.

Quake 2 3.14*Activision/3D akció*

A Quake 2 hivatalos demója, melynek alapja a 3.14-es verziójú program. A demo három egyszemélyes pályát tartalmaz, valamint a Deathmatch és Cooperative játékmódokat. (Nem úgy, mint a korábbi, csak az interneten terjesztett tesztverzió, mely a multiplayer üzemmód tesztelésére készült.)

Redline Racer*Ubi Soft/Motorverseny*

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve

DirectX 5
HyperSnap DX 3.10c
HyperCam 1.30
SciTech Display Doctor 6.51
SciTech Display Doctor 6.51 DOS
Netscape Communicator 4.05
for Windows 95
QuickTime 3.0
ARJ 2.60

PKZip for Windows
RAR 2.03 for DOS
RAR 2.03 for OS/2
RAR 2.03 for Win95
WinZip for Windows 95
Video for Windows
TB Anti-Virus 8.04 for DOS
TB Anti-Virus 8.04 for Win95
WinAMP 1.9
WinAMP Skin-ek

futtatandó file

utility\directx5\dxsetup.exe
grafika\hsdx310c.zip
grafika\hycam130.zip
grafika\sdd651.exe
grafika\sdd651-d.exe
netscape\cb32e405.exe

quicktim\QuickTime30.exe
tomorito\arj260x.exe

tomorito\pk250w32.exe
tomorito\rar203.exe
tomorito\rar203p.exe
tomorito\war203.exe
tomorito\winzip95.exe
vfw\setupvfw.exe
virusirt\tbav804.zip
virusirt\tbw95804.zip
winamp\winamp19.exe
winamp\skins\

leírás

DirectX 5 kiegészítés Win95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges)
Képlőpó program Windows 95 alá
Video formátumban menthetők el vele Win95-ünk képernyőjét
Vesa 2.0 kiegészítés (UNIVBE) és egyéb utility-k
SciTech Display Doctor DOS-os installációs készlete
A böngészőprogram legújabb ingyenes verziója.

A QuickTime animáció-lejátszó legújabb, 3.0-as verziója
Windows 95-höz. Ezzel lehet a MOV-okat lejátszani
Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt már
a hosszú fájlneveket is kezeli

A PKZip tömörítő Windows verziója
RAR tömörítőprogram DOS-hoz
RAR tömörítőprogram OS/2-höz
RAR tömörítőprogram Windows 95-höz
PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 95-höz
AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz
Shareware vírusirtó (DOS)
Shareware vírusirtó (Windows 95)
A legjobb MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
WinAMP skin-ek, melyekre lecserélhetjük a kezelőfelület gra-
fikáját

Nightmare Creatures

Kalisto/Activision/3D akció

3D akciójáték, egy újabb Tomb Raider klón, mely a viktoriánus kori Londonban játszódik. Egy nő és egy férfi karakter közül választhatjuk ki főhősünket.

Iránnyítás:

	Mozgás
	Ütés (Ü)
	Rúgás (R)
	Ugrás (U)
	Tárgy használata
	Körbeforgás
	Védekezés
	Oldalazás
	Lassú járás

Az egyes karakterek speciális mozgásai, tömören (jelmagyarázatot lásd az iránnyításnál):

Ignatius: R, Ü, U; R, R, R, Ü; Ü, R, Ü; R, Ü, U; Előre+Ü; U, R
Nadia: Ü, Ü, U; R, Ü; R, Ü; R, R, R, Ü; Ü, Ü, Ü, R, Előre+R; R, Ü, Előre+Ü+R; U, Ü



Motorverseny a Ubi Soft kiadásában. A játékhoz mindenképpen szükség van valamilyen 3D kártyához, ami lehet 3Dfx, vagy egy más, Direct3D-t támogató videokártya (egy S3 Virge 3D is elég). A demóban egy pályát próbálhatunk ki, maximum 15 percig.

Semper FI

Interactive Magic/Stratégia

Háborús stratégiai játék, hatszögalapú pályán, tankokkal, gyalogsággal. A demo tartalmazza a scenario editort is, mellyel saját küldetéseket tervezhetünk.

Shanghai: Dynasty

Activision/Táblás

A klasszikus Mahjongg táblás játék legújabb számítógépes feldolgozása, sokféle játékmóddal, szép grafikával. A demóban háromféle tábláról szedgethetjük le az egyforma követet.

SpecOps: Rangers Lead The Way

Zombie/Ripcord Games/3D akció
3D gyorsító szükséges!

Egy újfajta 3D akciójáték, melyben kommandósokat irányíthatunk különböző küldetéseken. A programban a Tomb Raider-hez hasonlóan kívülről szemléljük szereplőinket. Háromféle kommandó közül választhatjuk ki a nekünk leginkább szimpatikus kettőt, akikkel a demo egy küldetést szeretnénk teljesíteni.

Streets of SimCity

Maxis/Akció

Régen – még valamikor a C64 idején – terjedtek olyan legendák a Sim City-ről, hogy ha jó eredményt érünk el a játékban, akkor autótul járhatunk a várost. Nos, ez valóra a Streets of Sim City játékban, melyben a beépített küldetések városlában kocsikázhatunk, vagy a Sim City 2000-ben általunk tervezett városok utcáin cirkálhatunk autóinkkal. Kicsit a Carmageddonnal

is keresztek mindet a készítő, ugyanis egyes küldetéseknél szétlőhetjük a többi autót.

Swarm

Reflexive Entertainment/Akció

Űrhajós shoot 'em-up játék, melyben egérral irányíthatjuk űrhajóinkat.



Tanarus

Sony Interactive Studios/3D akció

Tankos akciójáték, melyet a készítő elsősorban internetes játékra fejlesztettek.

TriplePlay 99

EA Sports/Baseball

Baseball-program az Electronic Arts sport szekciójától. A demóban a labda elütését gyakorolhatjuk.

Warbreeds

Red Orb Entertainment/Stratégia

A Red Orb real-time stratégiai játékoknak legújabb verziója demója már tartalmazza a többszemélyes játékot is. Ehhez a programban található Red Orb Zone-t kell installálnunk, aminek segítségével a cég internetes szerverén keresztül tehetjük próbára tudásunkat mások ellen. A demo három küldetést tartalmaz.

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszert használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal.

A következő számban...

**Az áprilisban (elméletileg) megjelent,
és a májusban (elméletileg) várható játékok**

Április

- 1 - Incubation: Wilderness Missions (Blue Byte)
5 - Forsaken (Acclaim)



Egy újabb Descent klón, a 3D kártyák képességeit szinte a végletekig kihasználó, remek grafikával remek grafikával és egyedülálló deathmatch-lehetőségekkel

- 15 - Dominion Storm (Ion Storm)
16 - Steel Panthers III Campaign (SSI)
18 - Deathtrap Dungeon (Eidos)



Ian Livingstone híres Fighting Fantasy lopozgatós kalandjáték-könyvei alapján készült Tomb Raider-szerű 3D-s játék.

- 24 - M.A.X. 2 (Interplay)
27 - Flesh Feast (SegaSoft)

Egy (botrányos) vérbeli horrorjáték, ami a Postal és a Phantasmagoria babérjaira tör. Kifolyt belék és vér minden mennyiségben.

- 27 - Might & Magic VI (New World Computing)
Nemsokára kiderül, az egyik legjobb fantasy RPG sorozat következő része mennyire adja fel a leckét a Wizardry 8-nak és az Ultima 9-nek...

- 27 - Heart of Darkness (Infogrames)
Sok-sok ígérgetés után reméljük

már megjelenik a három éve beharangozott csoda-kalandjáték.

- 28 - Total Annihilation Expansion (Cavedog)



A tavalyi év legjobb stratégiai játéka tovább nyúl! Új pályák, egységek, fegyverek, a rajongók legnagyobb öröme!

30. Youngblood (GT Interactive)

Május

- 1 - Outwars (Microsoft)
8 - X-Fire (Sirtech)



A Diablo grafikáját és az Incubation hangulatát idéző stratégiai játék.

- 10 - Quake II Mission Pack (Activision)
12 - Sin (Activision)

Egy újabb Quake klón, rengeteg apró újtással.

- 12 - S.W.A.T. 2 (Sierra)



- 14 - Game, Net & Match! (Blue Byte)

A Blue Byte első sportprogramja, a tenisz szerelmeseinek.

- 16 - Ultimate Civilization 2 (MicroProse)
17 - Descent: Freespace (Interplay)

A Wing Commander nyomdokain halad tovább a játékpiacon egykor forradalmasító Descent.

- 18 - Unreal (GT Interactive)



- 22 - Cyberstorm 2: Corp Wars (Sierra)



- 30 - Redneck Rampage 2 (Interplay)

2 évesek lettünk!

Születésnapunkon M1 ajándékozunk meg Benneteket!!!



A POLGÁRSOFÓR ISKOLA (Üllői út. 46. 333-2210) jóvoltából a májusban tagságot váltók között egy "B" KATEGÓRIÁS JOGOSÍTVÁNYT SORSOLUNK KI!!! (A tanfolyamot persze el kell végezni!...)

ORC GAMELAND FANTASY KÁRTYA KLUB!

Könyvek, újságok, társasjátékok, paklik, kiegészítők laponként is!

Star Wars, Magic the Gathering, Dark Age, Mitosz...

Tagoknak akár 20% kedvezmény! (kockadobás)

Újdonság!

1201 Budapest, Baross u. 55. Tel.: 204-1471, 283-0230/35 - Az erzsébeti Csillag

Nyitvatartás: H-P: 10.-20., SZ-V: 10.-18.

1078 Budapest, Erzsébeti krt. 21. Tel.: 06-20 441-564 - A Wessselényi u.-i 4-6 megállónál

Nyitvatartás: H-P: 10.-18., SZ: 10.-13.

10% kedvezmény
az Orc Klub
vásárlásaihoz

STAR CRAFT



A **WARCRAFT**
TIMES OF DARKNESS nagysikerű real-time stratégiai játék
alkotóinak új játéka



**Magyarországon forgalomba hozza
az N-TEC Kft. Tel.: 351-6853**



IFABO 98
B pavilon
10/11

MOSOLY ÉS MINŐSÉG!



Smile Monitorok

14" CA6415DL



Típus	átmérő	felbontás	képpont méret	frekvencia
CA-6415 DL 14"		1024x768	"0,28"	30-54KHz
CA-6515 DL 15"		1024x768	"0,28"	30-54KHz
CA-6536 DL 15"		1280x1024	"0,28"	30-69KHz
MM-6536 SL 15"		1280x1024	"0,28"	30-69KHz
CA-6536 SL 15"		1280x1024	"0,25"	30-69KHz
CA-6736 DL 17"		1280x1024	"0,28"	30-69KHz
CA-6738 SL 17"		1280x1024	"0,25"	30-69KHz
CA-6719 SL 17"		1280x1024	"0,25"	30-69KHz
CA-6919 SL 19"		1600x1280	"0,26"	30-95KHz
CA-2111 21"		1600x1280	"0,28"	30-85KHz

Ultra magas felbontás 1024x768

Non interlaced

Villogásmentes képcső

Processzorvezérlés

LED-es visszajelzés

VESA DDC/2B (Plug & Play)

Energiatakarékos Üzem mód



Logic3 termékek

IT 272



IT 226
Kormány és pedál

IT 273
PC Terminator

PC Dominator



- Önkalibráló technológia
- 8 db tüzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög kiválasztás
- Programozható gáz és fékpédálók

- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Toleráló és jobb/bal irányú csúsres vezérlő
- 4 db fél és automata tüzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Toleráló és jobb/bal irányú csúsres vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tüzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód



FORMULA 1™ Kormány és pedál

Egészen olyan, mint az igazi!

bruttó:

41.990 Ft

- ✓ valóságú tervezés
- ✓ verseny funkciógombok a kormányon
- ✓ leszorító rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpédál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány a legkeményebb versenyeszekhez is alkalmas!

Logic3 és Thrustmaster eszközök legnagyobb választékban, raktárról
Kiváló minőség - kedvező ár!
1 év garancia!



ÚJ MEGJELENÉSEK: Az IFABO-n

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Caniburg Enciklopédia
- A jövő Titkai

A jövő Titkai



9990 Ft helyett
most 7990 Ft

Az Európa 98 CD Atlasz



Br. ár: 8.990 Ft

Hupiluké Törpök



Br. ár: 7.990 Ft

CD-ROM Univerzum



Br. ár: 1.990 Ft



Hamarosan megjelenik:

Találmányok és Feladatok
Tudomány Enciklopédia

Nem kis hiány pótolva vágre megjelenik az első magyar nyelvű interaktív tudomány enciklopédia, amely öröközi az emberiség technikai fejlődését a közkészletű XX. századi: informika, telekommunikáció, föld-, vízi- és légköztudományok, távközlés, űrtechnika.

Kerttervező 3 dimenzióban



és berendezheti álmai otthonát, majd bármilyen szögben, 3 dimenziós képmódban tekintheti meg a kész tervet.

Lakástervező 3 dimenzióban



a növények, fák és virágok illetve a kertben megtalálható eszközök "fatárolásait" képeit, amelyeket ezután bármilyen szögben nézve megtekintheti

CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc lemezek felületének tisztítására és antisztatizálására.

HARDLINE

Monitor tisztító

A termék alkalmas monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

HARDLINE

Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és számítógézházak, billentyűzetek, és egyéb műanyagfelületek tisztítására és antisztatizálására.

HARDLINE

200 ml/flakon Ára bruttó: 690 Ft

Magyar termék



Sílm/dísztok
144 Ft/3db



Normál
160 Ft/3db



Dupla
240 Ft/3db



Színes
240 Ft/3db

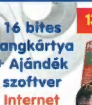


4 db-os CD-tok
160 Ft/db

HARDLINE CD-TOK-ok Nettó árak!



3.900 Ft+Áfa
16 bites hangkártya + Ajándék szoftver Internet Kauluz I.



13.800 Ft+Áfa



24x CD-ROM + Ajándék szoftver Computer Kauluz I.



15.800 Ft+Áfa



32x CD-ROM + Ajándék szoftver Computer Kauluz I.



FIGHTING FORCE

ELÉG ERŐSNEK ÉRZED MAGAD?

1077 Budapest, Wesselényi u. 1. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 461-5767

www.automex.com

